

*MARTINO CASTELLANI*

*& LAMBERTO GOBBI BELCREDI*

*ARE PROUD TO PRESENT*



***IL MONDO DI TERALA***

*(AMBIENTAZIONE PER A&P IX)*

*ALL RIGHTS RESERVED  
WORLDWIDE*



# STORIA E MITOLOGIA DI TERALA

All'inizio vi era solo il caos, una massa confusa di ogni cosa in continuo movimento, ma con il passare dei millenni la massa rallentò ed iniziarono a delinearvisi gli elementi. In principio questi erano ancora amalgamati tra di loro, senza nette separazioni, vi erano isole di fuoco in mari di acqua ed isole di roccia in distese d'aria; e comunque il mondo stava lentamente prendendo forma, su tutto regnava un unico Dio, l'Antico, Dio degli elementi, Egli era tutti loro e essi erano lui, Egli era il mondo ed il mondo era lui.

Passarono altri millenni e gli elementi si separarono prendendo ciascuno un posto preciso; non erano più selvaggiamente mischiati, il mondo era adesso diviso tra i quattro elementi e questa separazione aveva donato a ciascun elemento un'identità e prese forma; così furono creati i quattro Dei degli elementi. Questi a loro volta crearono gli elementali, creature magiche legate ad un elemento specifico, e vi popolarono il mondo. Il Dio antico fu preso da una terribile gelosia, il suo regno non gli apparteneva più, era stato spodestato; non solo, i nuovi Dei avevano popolato il mondo con le loro creature ed il loro potere cresceva mentre il suo diminuiva; infatti gli elementali veneravano i quattro Dei ed ubbidivano loro, mentre l'Antico era solo ed i Quattro che inizialmente erano stati suoi discepoli non gli ubbidivano più, mantenendo per lui solo il rispetto che si ha verso i saggi.

Così l'Antico elaborò un progetto: così come i Quattro avevano creato gli elementali Egli avrebbe generato nuove creature, ma voleva che fossero più potenti degli elementali che servivano i Quattro, bramava nuovi Dei ubbidienti che, reverenti, Lo servissero. Il Suo potere però non era più quello di una volta, oramai non era più il mondo, aveva dovuto spartire ciò che aveva con i Quattro, così dovete far ricorso a loro. Lamentandosi di essere solo si presentò ai Quattro e chiese loro di aiutarlo a creare nuovi esseri che lo avrebbero aiutato nel suo lavoro e che gli avrebbero fornito un popolo, i Quattro decisero che era giusto e che lo avrebbero aiutato a forgiare nuovi esseri, ciascuno dei quali doveva avere in se più di un elemento, ma non tutti e quattro (perché questo era impossibile), così che avrebbero seguito l'Antico. Decisero così di creare cinque esseri di grande potere simili all'antico, costoro dovevano essere in grado di aiutarlo ed essendo pochi dovevano essere più forti dei semplici elementali.

L'Antico ed i Quattro si diedero convegno ed iniziarono l'opera, l'Antico diede la forma ed i Quattro riversarono in ciascuna forma una scintilla di due elementi, lasciando all'Antico il compito di saldarle alla forma, ma l'Antico lamentò d'essere stanco del gran lavoro e disse che avrebbe completato l'opera l'indomani, così i Quattro presero commiato lasciandolo solo nella Forgia. Ma non appena i Quattro furono lontani l'Antico si mise al lavoro e non solo saldò le scintille degli elementi nelle forme, ma vi infuse parte del suo essere, riversandovi la sua gelosia, la sua invidia, la sua brama di dominio. Quando ebbe finito il lavoro le cinque forme presero vita, erano nati gli Dei delle razze preumane, divinità crudeli e capricciose, create dall'Antico per strappare ai Quattro il dominio del mondo.

Queste divinità, oggi note come gli Dei Proibiti, crearono le razze preumane, dando loro il compito di contestare ai Quattro il dominio degli elementi. Le razze preumane erano dotate di grandi poteri e di grande numero, il loro assalto fu improvviso e feroce, i Quattro sorpresi da ciò furono costretti a ripiegare. Le razze preumane erano in grado di aggirarsi in tutti i territori, mentre così non era per gli elementali, i Quattro in difficoltà elaborarono un piano, ciascuno avrebbe tratto dal mondo un grande quantitativo del proprio elemento e lo avrebbe usato per creare un mondo più piccolo ed di difficile accesso ove era presente solo quello elemento, ciò avrebbe assicurato loro una fortezza inattaccabile. Così fecero, e così crearono i regni elementali. I Quattro ed i loro popoli elementali erano salvi. Il mondo era però perduto, l'Antico e gli Dei Proibiti lo avevano conquistato dandolo alle razze preumane, nel frattempo i Quattro piangevano la perdita del mondo, dove gli elementi erano tutti in equilibrio ed ogni cosa era bella. Per millenni le razze preumane ed i loro terribili Dei governarono il mondo asservendo gli elementi rimasti, ma gli Dei Proibiti non avevano ricevuto solo il potere dall'Antico, ma anche i suoi lati oscuri e man mano gli odi e le rivalità tra loro crebbero ed iniziarono a spingere le razze preumane in guerra tra di loro una contro l'altra, ciascuna sosteneva un singolo Dio, e le guerre iniziarono a devastare il mondo. L'Antico fu colto da un'ira terribile quando vide il mondo devastato dalle guerre, il suo dominio veniva rovinato dai capricci degli Dei Proibiti, egli impose loro di fermare la guerra, ma loro, forti della oramai cieca adorazione delle razze preumane, gli si ribellarono e lo imprigionarono, togliendogli il dominio sul mondo. La guerra riprese furibonda, ogni cosa veniva devastata e stravolta, le potentissime razze preumane usarono poteri occulti e strumenti di distruzione usati nella lotta contro i Quattro e le loro civiltà iniziarono a sgretolarsi, città intere venivano obliterate, eserciti massacrati fino all'ultimo.

Dai loro regni i Quattro si avvidero di ciò che accadeva, impietositi dalle suppliche degli elementi che componevano il mondo ed addolorati dalla minaccia a tutto ciò che era bello si mossero per evitarne la distruzione. Si riunirono nuovamente nella Forgia che era stata dell'Antico e che giaceva abbandonata e decisero di forgiare una nuova razza di dei, in ciascuno di loro gli elementi sarebbero stati solo una vaga presenza, un ricordo lontano, ed a costoro sarebbe stato dato il compito di creare nuove razze per popolare il mondo proteggendolo dalla istruzione causata dalle razze preumane, fu così che sorsero i Giovani Dei, le divinità delle razze umanoidi, uomini, elfi, nani, gnomi, halfling, orchi, troll, giganti ed altri. I nuovi Dei furono creati dai Quattro con l'intenzione di assicurare l'equilibrio nel mondo, e così sorsero Dei buoni e cattivi, ma soprattutto neutrali, e così pure le razze umanoidi, che riflettevano caratteri e qualità dei Giovani Dei.

Ultimata la loro creazione i Quattro scesero in guerra con gli Dei Proibiti, inviando le nuove razze appoggiate da creature elementali a combattere le razze preumane. Gli Dei Proibiti erano ancora forti e così le razze preumane, ma erano divisi da odi insanabili e nulla poteva unirli. Dopo secoli di lotte anche l'ultima delle razze preumane fu sconfitta e costretta a nascondersi nelle profondità della terra o sul fondo d'abissi oceanici, decimata ed esausta, gli Dei Proibiti, deboli per la sconfitta furono esiliati e banditi. Il mondo apparteneva ai Giovani Dei ed ai loro popoli, i Quattro soddisfatti per la vittoria si ritirarono nei loro regni lasciando solo alcuni punti che li collegassero al mondo così da poterlo visitare ed ammirare.

## ***DELLA CREAZIONE DEI GIOVANI DEI :***

I Quattro riuniti nella Forgia dell'Antico meditarono sugli esseri da creare e sulle caratteristiche da infondere loro. Se il mondo doveva essere salvato dalla follia degli Dei Proibiti i nuovi esseri dovevano avere delle caratteristiche tali da portarli ad evitare gli stessi errori e da permettere loro di sconfiggere gli attuali nemici. Il primo a parlare fu Kahal, il Fuoco, "I nuovi Dei, disse, devono essere in grado di distruggere gli Dei Proibiti e per far ciò devono avere dei buoni motivi non possono essere dei semplici servi, devono apprezzare il Mondo, vederne la bellezza e desiderarla."

Sifala, l'Aria, assenti "Devono poter fare ciò che desiderano, ma il loro potere non deve essere basato sulla capacità di distruggere, piuttosto su quella di creare, e devono essere liberi."

Gromdan ed Uashahal meditarono su queste parole e vi scorsero la verità, ma capirono anche che esseri tali non sarebbero stati completi per lo scopo che gli si doveva affidare e così presero anche loro la parola. Uashahal, l'Acqua, parlò "Essi devono essere come noi, seppur diversi, l'equilibrio del Mondo va mantenuto e per far ciò essi saranno portatori del bene, dell'equilibrio e del male, i primi e gli ultimi saranno in egual numero e di egual potere così da bilanciarsi costantemente, i secondi saranno più numerosi e più forti così da poter aggiustare l'equilibrio se questo si guastasse. Ciò assicurerà la pace tra gli Dei e la libertà al Mondo." Gromdan, la Terra, concluse "I capi dei Giovani Dei saranno portatori di ordine, così da poter reggere le fila del Mondo e governare i loro simili, ma tra gli altri vi sarà spazio per il cambiamento, così come la Terra che è solida e compatta, ma può essere scossa dal terremoto, per poi tornare solida e compatta, ciò garantirà che il bando sugli Dei Proibiti, quando verrà imposto, sarà mantenuto."

"E le stesse caratteristiche varranno per i loro popoli", dissero Kahal e Sifala, l'Impeto e la Libertà,

"E le stesse caratteristiche varranno per i loro popoli", risposero Uashahal e Gromdan, la Forza e la Stabilità.

Così i Quattro si misero all'opera e crearono i Giovani Dei, Hoadun, il Fato, antico e canuto già all'inizio del mondo gravato del fardello dell'equilibrio e del destino; Uldan, il Giusto, severo e maestoso, inflessibile e misericordioso e Themanis, il Nero, bello e pericoloso, oscuro custode della Notte senza luce; costoro furono i primi, coloro che comandano a tutti gli altri Giovani Dei, a ciascuno fu affidato il governo su una delle tre fazioni che avrebbero assicurato e costituito l'equilibrio del mondo. E poi sorsero gli altri fra i potenti, per primi coloro che assistono Hoadun nel custodire l'equilibrio, Eldena, dal dolce sorriso, protettrice di tutto ciò che vive e che cresce nel Mondo; Maethus, il forte, signore dei guerrieri, maestro della guerra, sempre primo nella lotta contro gli Dei Proibiti; Tais-Nokar, il Mago, erede dei segreti della magia, elargitore di conoscenze arcane. Poi i due, che seppur contrapposti completano la bilancia, Elendos, il Sole, arciere implacabile, luce onniveggente, fratello della dolce Eldena, e Tekaledian il tenebroso, il Re morto, signore dell'Oltretomba, della Morte e della Non-morte, giudice severo quanto Uldan, ma privo della sua misericordia.

Ed altri potenti sorsero per guidare le altre razze Meneltar, il Re celeste, signore dei cieli limpidi e luminosi, custode delle stelle, e Caraxen Hardra, il gelido Signore dei ghiacci eterni, per gli Elfi, Morgrim, il Forgiatore, massimo artefice, campione e custode, per i Nani e Gunthri, l'astuto, maestro della destrezza e dell'abilità, onesto ed agile, per gli Gnomi.

Ma il lavoro dei quattro non finì con i potenti, ancora altri Dei servivano per custodire altri aspetti del mondo ed altre razze che dovevano esser create, così sorsero Lerion, il Mistificatore; Argeloth, custode delle conoscenze da elargire ai popoli; Valthun, il Fabbro; Seannar, l'uomo degli abissi, il Mare; Silemine, la splendida Luna; Rauleena, Furia vendicatrice ed Ira cieca; Zeldana, terribile dispensatrice di Malattia e Calamità ed infine Ugkmar, Signore dei Venti, delle Tempeste e del Tuono, colui che danza con l'Uragano. Ed altri quali Lendalla Trecce d'Oro e Robin Cuore di Quercia, custodi dei Mezzuomini o Corvo, Lupo, Tigre, Drago, Orso ed i loro fratelli, sovrani degli animali e degli uomini semplici.

Altri ancora sorsero ed il loro numero è grande, tale da far sì che alla fine dell'opera i quattro fossero esausti, ma felici, nei loro cuori vi era la certezza che una tale schiera non avrebbe potuto fallire e che presto gli Dei Proibiti e le razze preumane sarebbero stati vinti.

## ***DELLE RAZZE :***

Primi ad esseri creati furono gli elfi, creature di magia, strettamente legate ai Quattro ed ai Giovani Dei, esseri agili e possenti, rivali delle razze preumane. Meneltar, sire del cielo limpido, levò un canto di potere, armonioso e possente, e quando ebbe finito gli elfi si destarono, simili al canto di Meneltar; essi furono l'avanguardia dei Giovani Dei. La loro natura magica li rendeva più adatti di altri a combattere le prime battaglie del Conflitto delle Potenze, essi erano infatti in grado di contrapporre potenti incantesimi alle terribili conoscenze dei preumani. Secondi vennero i nani e gli gnomi, gli uni per la potenza guerresca e la resistenza alle forze magiche, gli altri per occultare ai preumani l'opera dei Nuovi Popoli. Morgrim il Forgiatore e Gunthri l'abile lavorarono senza sosta per plasmare e creare i loro popoli e questi sono riconoscenti di tale opera e sempre pronti a seguire il volere dei loro creatori. Le schiere dei Nani si unirono a quelle degli Elfi, che già erano arrivate nel mondo e si celavano nelle grandi foreste, il popolo robusto occupò le montagne e vi scavò possenti fortezze. Gli gnomi invece, assai meno numerosi, si celarono nelle colline ed occultarono tutti con i loro poteri. Altri dei ancora andarono sviluppando i loro popoli, come i giganti ed i folletti, assegnando a ciascuno un compito nel grande conflitto ed un luogo da occupare.

Mentre ciò accadeva gli dei degli uomini lavoravano senza sosta, stavano infatti creando la grande schiera che avrebbe costituito il fulcro dell'esercito delle potenze, quando ebbero finito, gli uomini presero possesso delle pianure, in tale numero da non poter esser celati, questo fu il segnale che diede inizio al Conflitto delle Potenze. Altre razze ancora si aggiunsero durante il conflitto, la guerra era terribile e nuove forze venivano richieste per giungere alla vittoria, alcune delle razze create prima degli uomini scomparvero durante il conflitto, distrutte dalla mostruosa potenza dei preumani, ed altre dovettero prendere il loro posto. Fu durante i momenti più difficili della guerra che sorsero gli orchi, i troll ed i grimlock, razze bellicose, combattive e dal grande numero, brutali ed indifferenti furono decisive per piegare la resistenza dei preumani, ma pagarono un tributo di sangue tale che nemmeno gli uomini sarebbero stati in grado di versare, così quando giunse la vittoria questi popoli non furono in grado di sopraffare gli altri. Essi trovarono padroni delle Terre Selvagge, lande ampie e poco abitate dalle altre razze, ma assai adatte alla

natura selvaggia di questi popoli. Alcuni popoli furono mutati per sempre dal Conflitto delle Potenze, ciò accadde ad alcuni umani, elfi e nani, così come a parte dei giganti, la guerra era dura e richiedeva sacrifici d'ogni genere, verso la fine del Conflitto numerosi membri di questi popoli, in parte seguaci di Dei oscuri ed egoisti in parte stanchi della lotta, decisero che la guerra era ormai vinta e che non vi era più bisogno di loro per combatterla. Costoro presero le distanze dai loro consanguinei che lottavano contro i preumani e smisero di combattere, i loro principi non inviarono più truppe contro il nemico, mentre alcuni tentarono addirittura di impossessarsi dei segreti dei preumani.

Quando giunse la vittoria i sovrani dei loro popoli li giudicarono per le loro azioni ed inflissero loro l'esilio, ai malvagi fu concesso di dimorare solo nelle remote e sconosciute profondità della Terra, gli altri furono invece esiliati in regioni remote o scarsamente ospitali del Mondo. Fra i primi vi sono gli elfi oscuri, i nani delle profondità, i giganti delle tenebre ed i dimenticati (umani degenerati), costoro scontano il loro tradimento ai danni dei Nuovi Popoli vedendosi negare la superficie del Mondo, per la quale non solo non hanno lottato insieme ai loro consimili, ma che hanno persino minacciato di distruzione. Fra i secondi vi sono i barbari del ghiaccio e delle praterie e gli elfi delle nevi, genti che preferirono ritirarsi prima della fine del conflitto.

# IL CONFLITTO DELLE POTENZE

## *DEI DEMONI, DEI DRAGHI E DELLE POTENZE MINORI*

Demoni, Draghi e Potenze minori sono esseri di natura elementale sorti durante il lungo conflitto tra i Quattro e gli Dei Proibiti, si tratta infatti di creature legate ad uno o due elementi prodotte dagli effetti di potenti magie su creature elementali o per voler degli dei che cercavano di forgiare nuovi potenti guerrieri.

### *I DEMONI*

I primi a sorgere furono coloro che oggi sono noti come demoni, legati ad un unico elemento, di natura malvagia e dotati di grandi poteri devono la loro esistenza a tentativi degli Dei Proibiti di creare guerrieri specializzati manipolando elementali catturati. Alcuni sono brutali, ma dalla mente semplice, poco più avanzata di quella d'un predatore, altri sono astuti ed altamente intelligenti al punto d'essere potenti maghi, tutti sono ancora legati al loro elemento d'origine anche se oramai non hanno più altro in comune con gli elementali. Quando i Quattro sconfissero gli Dei Proibiti al termine della Guerra delle Potenze, decisero che se avevano potuto semplicemente bandire i loro nemici vinti anziché distruggerli, non potevano mostrare minor clemenza verso coloro che ne erano stati semplice strumento, crearono così un regno separato dal mondo e diviso in zone dette "Cerchie" e lo diedero ai Demoni per viverci, ciascun tipo nella sua Cerchia governato dai più potenti di essi.

Oggi i Demoni non camminano più nel Mondo salvo quando potenti stregoni, appartenenti al Mondo, non infrangono temporaneamente le barriere che separano il regno dei demoni dal Mondo ed evocano alcuni di loro per farsene servire od aiutare, ed anche allora solo pochi possono passare e solo per brevi periodi.

### *I DRAGHI*

Secondi tra i guerrieri di quell'era perduta furono i Draghi, queste enormi creature alate furono create dai Quattro per cercare di contrastare l'avanzata degli dei Proibiti durante la prima fase del conflitto, ma seppur assai potenti i draghi erano pochi in confronto alle legioni delle razze preumane e non riuscirono a far altro che a rallentare l'avanzata dei nemici dando però ai quattro il tempo di creare i loro regni rifugio dai quali tornarono per sconfiggere gli Dei Proibiti.

Alla fine della prima fase del conflitto delle potenze i draghi erano stati quasi completamente sterminati dalle razze preumane, ma i quattro memori del loro valore e dei servigi resi loro salvarono gli ultimi draghi portandoli con loro e ponendoli in un sonno incantato in attesa della propria rivincita.

Con la creazione dei Giovani Dei i draghi furono risvegliati e formarono parte dell'esercito dei Quattro insieme alle razze umanoidi ed agli elementali, fu durante questo conflitto che i draghi forgiarono un'alleanza con alcune delle Potenze ed i loro seguaci, ed è per questo che oggi i draghi non seguono più la via dei Quattro, infatti i draghi sono a tutti gli effetti creature del Mondo.

Oggi molti draghi vivono in solitudine in cima alle vette più remote ed inaccessibili del mondo o su isolette sconosciute ed inesplorate nel grande arcipelago equatoriale, altri invece servono direttamente uno dei Giovani Dei e collaborano attivamente, magari sotto mentite spoglie, con il suo culto, altri ancora vivono con i Principi dei draghi, eredi di coloro che combatterono fianco a fianco dei draghi durante il Conflitto delle Potenze, in una sperduta regione, circondata da monti invalicabili, situata da qualche parte nelle Terre selvagge di Terala.

### *LE POTENZE MINORI*

Ultimi, ma forse più potenti, fra i guerrieri creati per il Conflitto delle Potenze, sono coloro che più sono simili ai Giovani dei, le Potenze minori, queste furono un primo tentativo da parte dei Quattro di creare dei rivali per gli dei proibiti, dei nuovi custodi del Mondo. Alcune furono create direttamente dai Quattro, altre furono frutto di tentativi fatti per recuperare Demoni caduti prigionieri dei Quattro (il più potente fra queste ultime è Turlang il Bello, Signore dei Demoni ed Araldo di Themanis), altre ancora furono create accrescendo il potere di alcuni membri delle razze umanoidi (Gamara di Idrinas appartiene a questa categoria) distintisi durante il Conflitto. Seppur molto numerosi rispetto ai Giovani Dei il loro numero è minuscolo anche al confronto con quello della razza meno numerosa appartenente al Mondo, quella dei draghi.

Alcune potenze minori sono state distrutte durante il Conflitto delle Potenze, ma i più sopravvivono ancora oggi e vivono in genere alle corti dei Giovani Dei, nei regni che circondano il Mondo, oppure liberi e senza sovrano, adorati come i Giovani Dei e padroni della propria corte, od ancora, ma sono pochissimi, non più di tre o quattro, nel Mondo con l'appoggio di uno dei Giovani Dei per sostenerne la fede e la causa.

# CRONOLOGIA DI TERALA

## ***Inizio del Mondo :***

Formazione della massa elementale e nascita dell'Antico - Distinzione degli elementi, sorgere dei Quattro - Creazione degli elementali - Creazione degli Dei Proibiti (Unath-Okar, Xhulath, Uru-Valash, Hegemah, Vong-Sharam) - Creazione delle razze preumane - I Conflitti delle Potenze, creazione dei Demoni e dei Draghi, successi degli Dei Proibiti - Creazione dei regni rifugio da parte dei Quattro, vittoria dell'Antico e delle sue schiere, fuga dei Quattro e dei loro popoli

## ***Inizio dei conflitti tra le razze preumane manovrate dagli Dei Proibiti, Ira dell'Antico :***

Gli Dei Proibiti imprigionano l'Antico, ultimo atto congiunto operato da essi, e la guerra tra le razze preumane riprende minacciando di distruzione il Mondo. Riunione dei Quattro alla Forgia dell'Antico e creazione dei Giovani Dei che creano a loro volta i Popoli Nuovi.

## ***I Popoli Nuovi vengono inviati nel Mondo dai Quattro e dai Giovani Dei :***

Il conflitto delle Potenze, i Popoli Nuovi appoggiati dai Draghi e dalle Potenze Minori danno battaglia alle razze preumane, i Giovani Dei ed i Quattro lanciano la loro sfida agli Dei Proibiti. Le razze preumane e gli Dei Proibiti divisi da odio insanabile non riescono ad opporre una resistenza congiunta ai Nuovi Popoli ed ai loro Dei, e vengono lentamente sopraffatti, in conflitto è terribile, alcuni Popoli Nuovi vengono distrutti durante la guerra, altri vengono creati per combatterla, alcune loro fazioni stanche della strage, si ritirano dal conflitto (futuri Barbari ed Elfi delle Nevi/Selvaggi). Con la vittoria dei Popoli Nuovi ormai sicura alcune loro fazioni cercano di impadronirsi dei segreti e delle armi delle razze preumane, tradendo i loro alleati (futuri Elfi Oscuri, Nani Grigi, Giganti delle Tenebre e Dimenticati).

## ***Storia del Mondo :***

**Anno 0** Sconfitta dell'ultima delle razze preumane, morte del sovrano e distruzione dell'ultima città, esilio degli Dei Proibiti, alcuni superstiti delle razze preumane si rifugiano nelle profondità marine e nelle viscere della terra, i Popoli Nuovi giudicano coloro che hanno abbandonato la lotta e coloro che hanno tradito, ai primi vengono lasciate solo le zone più inospitali della superficie gli altri ne vengono addirittura banditi. Sorgono i Regni Custodi degli Elfi Alti, cui viene affidato il compito di tenere nascoste le terribili conoscenze dei preumani, ed il Dominio dei Principi-Drago.

**I secolo** dopo la vittoria Sorgono il Regno di Themanis, il Lagarit, l'Impero Auldim, Nivelenve, Calevenve, il Gwyhtyr, il Dorinan, Bar-Utud, Bar-Argchal e Bar-Shamdar.

**II secolo** dalla vittoria Fondazione dell'Impero dei Maghi di Carusal, l'Impero Auldim inizia la propria espansione nell'arcipelago equatoriale e sul continente meridionale, scorrerie di predoni sirakani portano alla creazione del Regno di Dal-Anaktor.

**III secolo** dalla vittoria Nobili del Lagarit in cerca di fortuna fondano il Regno di Arnath, sorge il Regno del Remmath, gli scorridori sirakani minacciati da Themanis e dal Dal-Anaktor si riuniscono in un grande regno, i principi guerrieri del regno anaktoriano si dedicano alla stregoneria.

**IV secolo** dalla vittoria, espansione di Carusal, fuga verso Oriente di genti che rifiutano la dominazione dei maghi, Carusal e gli Auldim confinano, navigatori Auldim raggiungono il continente settentrionale seguendo la rotta di alcuni navigatori di Nivelenve, un principe reale del Lagarit fonda il Naudal, vassalli del Lagarit fondano il Kyltar, creazione dei protettorati anaktoriani sul Danad.

**V secolo** dopo la vittoria, Nobili guerrieri di Carusal fondano il Ducato di Rovil, altre popolazioni fuggite davanti all'avanzata dell'Impero dei maghi fondano il Regno di Meldan, l'Impero Auldim crea la provincia dell'Auldim settentrionale, massima estensione dell'Impero, inizia l'epoca d'oro degli Auldim, il Remmath domati gli Ekewan inizia l'espansione nel grande Arcipelago.

**VI secolo** i commerci tra il Lagarit, l'Arnath e l'Auldim settentrionale fanno sorgere i Piccoli Regni che vivono di tale commercio ed i capitani sevediani che predano sulle flotte mercantili auldim, nel lontano Nord-Ovest il regno anaktoriano entra in una fase di lotte interne, il consiglio reale è diviso in fazioni ostili, una di queste sostenuta dai sacerdoti di Themanis riesce a porre sul trono il proprio candidato ne scaturisce una guerra civile.

**VII secolo** esilio del principe Huldin, il Corvo di Kylavrat e fondazione dell'Udar, fine del Dal-Anaktor, il Regno di Themanis lo invade e ne assorbe le province occidentali, gli ex-protettorati dichiarano la propria indipendenza come Regno del Danad. Nella selvaggia Esmeldia due capi guerrieri fondano a distanza di pochi anni i regni di Frosnal e Sesir, inizio della rivalità tra Themanis e Sirakan per il dominio del Nord-Ovest, il Danad viene spesso coinvolto.

**VIII secolo** la rivalità tra Themanis e Sirakan sfocia in guerra aperta, dopo una serie di scontri dalle alterne vicende Themanis schiera per la prima volta le legioni dei guerrieri di ferro con le quali schianta le armate sirakane, Meridreth del Sangue reale, già principe-stregone del Dal-Anaktor ed ora immortale comandante delle schiere themaniche, entra nella capitale sirakana di Odar-Sir, vi uccide l'ultimo sovrano del Sirakan e da alle fiamme la città, Themanis domina il Nord-Ovest, profughi sirakani si rifugiano nel Danad meridionale e vi fondano l'Ordine dei Cavalieri del Sole, seguaci di Elendos. Inizia il conflitto tra Auldim e Carusal, Carusal manovra i barbari delle pianure contro l'Impero Auldim.

**IX secolo** Grande invasione barbarica nel Nord, Isseld il Nero, Ungorn dei barbari dei ghiacci, guida le sue schiere a Sud dei Monti dello Scudo d'Inverno e travolge le forze settentrionali del Lagarit, vi sono devastazioni anche nel Kyltar e nell'Udar. Dopo una seconda vittoria (battaglia della piana di Siranath) i barbari raggiungono Lagarit stessa e dopo un brevissimo assedio prendono la città d'assalto massacrandone gli abitanti e saccheggiandola, è la fine del Lagarit, così scompare il più antico e splendido regno umano del settentrione. Le forze dei barbari sembrano sostenute da stregonerie misteriose e minacciano d'avanzare ancora, ma le armate del Gwyhtyr e di Bar-Utud, che si erano messe in marcia per salvare Lagarit, rinforzate da contingenti dell'Arnath, del Naudal e di Sil-Telenve, intercettano le schiere di Isseld poco fuori di Lagarit e le distruggono nella

battaglia delle Mille Frecce. Con la morte di Isseld il Nero i barbari si disperdono e fuggono verso Nord, il Ducato di Kyltar assume il compito di vigilare contro future invasioni barbariche e diventa il Regno dello Scudo.

**X secolo**, Il Remmath sembra destinato ad diventare l'erede del Lagarit per lo splendore del suo impero, ma verso la metà del secolo una guerra civile causò la frammentazione del regno e ciò diede inizio ad un irreversibile declino che portò alla perdita di tutto l'impero nel giro di due secoli. Il grande conflitto meridionale non sembra conoscere soste, le energie dei due imperi vengono lentamente prosciugate, l'Impero Auldim inizia a sfaldarsi, Lorkhan, governatore dell'Auldim settentrionale si proclama imperatore del Nord ed invade i Piccoli Regni nella speranza di crearsi una più ampia base di potere per la conquista del trono imperiale di Lalad-Nor. I Piccoli Regni vista la minaccia si coalizzano, formando l'Alleanza ossadiana, e sconfiggono Lorkhan, la morte dell'imperatore del Nord segna la fine della presenza imperiale Auldim nel continente settentrionale, sorge il Ducato di Moran, ultimo erede delle tradizioni auldim. Carusal lancia il Grande Incantamento in un disperato tentativo di vincere una guerra oramai persa, ma ciò causa il sorgere delle Terre brulle che provoca l'intervento degli elfi del Dorinan e di Nivelenve a fianco degli Auldim e la scomparsa dell'Impero dei Maghi.

**XI secolo** Auldim vittorioso, ma esausto, ha perso le province settentrionali e meridionali, la Marca delle Pianure e parte dei domini nell'Arcipelago equatoriale, crea, su suggerimento degli elfi, il Principato di Carusal dai resti dell'Impero dei Maghi. Unione del Ducato di Rovil con il Regno di Meldan, ne deriva il Regno di Ro-Meldan, governato dalla prima dinastia meldaniana. Frosnal e Sesir si lanciano alla conquista delle Terre Selvagge cercando di creare un impero esmeldiano. I pirati infestano le acque equatoriali; sorge, ad opera di nobili auldim ed arnathiani, l'Ordine del Leone Marino per combatterli; con il declino dei commerci i capitanti sevediani si trasformano nei Principi dei mari, diventando una potenza navale mercantile e guerriera

**XII secolo** L'Alleanza ossadiana, guidata dalle città più potenti, si trasforma nella Lega delle 100 città, gli oppositori vengono esiliati. L'Impero Auldim perde quasi tutti i domini nell'Arcipelago Equatoriale e la Costa dei Capitani. Competizione navale tra la Lega delle 100 città ed i principi dei mari.

**XIII secolo** Espansione terrestre della Lega delle 100 città che si scontra con il Naudal, gli esperti guerrieri del Naudal volgono in fuga con facilità i primi eserciti della Lega, ma il conflitto si protrae ed il Naudal rischia d'essere sopraffatto dagli eserciti della Lega che diventano sempre più numerosi, ma l'Arnath ed i Principi dei mari pongono fine alla guerra minacciando la Lega d'un loro intervento. Il Sesir sconfigge il Frosnal nella battaglia di Bor-Ungrelim ed assoggetta il Frosnal meridionale, solo la disperata resistenza di Bor-Lacherim, la città sul Lago, riesce a far desistere il Sesir dai progetti di conquista totale del Frosnal, comunque i re del Sesir si proclamano anche Re di Esmeldia.

**XIV secolo** I feudi imperiali auldim reclamano maggiore autonomia e stallano le stirpi imperiali mandate a mantenere l'ordine costringendo l'imperatore, Edorion-Auld III, a concederla per non proseguire in una guerra civile pericolosa per la sopravvivenza dell'Impero, perdita degli ultimi possedimenti nell'Arcipelago. Invasione dei Barbari delle pianure nell'Esmeldia meridionale, crollo del dominio Sesir sul Frosnal, i barbari vengono respinti solo dopo dure lotte. Gli elfi di Calevenve mediano tra i Regni gemelli e riescono a far accettare il confine lungo il fiume Veskor. Breve conflitto tra Carusal e Ro-Meldan, si conclude con un nulla di fatto dopo alcune scaramucce ai confini.

**XV secolo** Invasione barbarica dell'Udar sotto la guida dell'Ungorn Verneld trecce di sangue, l'invasione viene respinta solo grazie alla resistenza di Udavor durante il "lungo assedio", durante il quale truppe dei Principi dei mari e del Regno dello Scudo e piccoli contingenti di volontari di vari regni appoggiano gli udariani. Scontri di confine tra Themanis ed il Danad, sostenuto dai Cavalieri del Sole. Ripresa degli scontri nel Remmath. Scorrerie sempre più audaci dei pirati meridionali, il Re del Frosnal concede due castelli in feudo all'Ordine del Leone Marino per combattere i pirati. Guerre commerciali tra le città-stato del meridione, scontri navali tra gli elfi delle nevi delle Isole di Cristallo e capitani delle città-stato, pirati e carusaliani.



# POPOLI DI TERALA : NORD-OVEST

## ***Regni Custodi degli Elfi Alti (Sil-Valenve, Sil-Nelenve e Sil-Telenve) :***

Sorti dopo la morte del Re supremo degli Elfi Alti Finlad il Bianco, egli era stato vincitore di molti sovrani dei preumani e prescelto dai Giovani Dei quale custode dei loro terribili segreti, questi regni furono creati dai tre figli di Finlad, ciascuno dei quali prese con sé una parte delle schiere degli elfi alti ed una parte del regno del padre, quindi giurò di custodire tali segreti fintanto che i Giovani Dei non li avessero liberati da tale incarico. I tre regni sono alleati tra di loro ed agiscono sempre di concerto, non esiste alcuna rivalità tra i sovrani, eredi e discendenti di Finlad, in quanto tutti e tre hanno un unico ed identico dovere. Il popolo dei tre regni è assai numeroso in quanto comprende quasi la metà di tutte le schiere degli elfi alti (gli altri seguirono altri principi di stirpi minori) e conosce bene i propri doveri nei confronti dei sovrani, del Mondo e dei Giovani Dei.

Pochi osano infastidire i sovrani dei regni custodi, perchè anche se il Mondo e le sue genti ignorano oramai (salvo pochissime eccezioni, p.es. Turlang) il terribile segreto dei re elfici, tutti sanno che si tratta di potenti signori, con eserciti che non conoscono rivali al di fuori delle perdute schiere di Lagarit e delle antiche stirpi di Auldim, delle quali oggi non v'è più pari. Inoltre si pensa generalmente che il curioso titolo dei sovrani elfici si riferisca al fatto che nelle loro regge è conservato tutto il sapere dei Nuovi Popoli, sia per ciò che riguarda le conoscenze scientifiche che per quelle arcaiche. Infine i Re Custodi ospitano regolarmente il Consiglio degli Stregoni e godono dell'incondizionato appoggio di quest'ultimi.

I sovrani attuali sono, nell'ordine, Feadian, Glorahad e Finglor

Le capitali, nell'ordine, Uldelin, Maedlin e Tivelin

Emblemi- Fiore bianco su campo azzurro, sormontato da tre corone d'oro per Sil-Telenve, sormontato da tre stelle per gli altri due (oro per per Sil-Nelenve, argento per Sil-Valenve)

Esercito e Flotta- Le schiere degli elfi alti prediligono combattere a piedi con scudo e lancia o scudo e spada, così più di metà dell'esercito dei tre regni è composto da questi guerrieri, il resto combatte con arco lungo od asce a due mani, oppure a cavallo. Tutti i guerrieri dei regni custodi indossano cotte di maglia di eccezionale fattura, rivaleggiate solo dalle migliori armature naniche.

Ciascun regno può contare su truppe assai numerose, ben disciplinate ed addestrate, in quanto ogni nobile casata provvede all'addestramento di tutti i propri membri nell'uso delle armi e nelle altre pratiche marziali. Gli eserciti congiunti dei tre regni custodi rappresentano la principale forza militare del continente settentrionale, solo il Regno di Themanis è in grado di schierare forze paragonabili per numero e qualità. Minor importanza è rivestita dalle flotte dei regni, le quali servono principalmente a difenderne le coste, segnalare e rallentare eventuali invasori od altri pericoli, quindi eccezion fatta per Sil-Telenve, che mantiene una buona flotta da guerra, i custodi fanno generalmente uso, di navi veloci e manovrabili adatte ad una guerra di corsa o ad attacchi fulminei e non già a vere battaglie navali. Comunque tutte le navi sono costruite con grande maestria e condotte con consumata perizia ed abilità.

## ***Remmath :***

Regno fondato da Veldan il Navigatore, poco dopo l'ascesa del Lagarit a grande potenza continentale. In breve tempo le genti del regno, numerose ed industriose, rette da una dinastia di sovrani forti e volitivi, crearono una grande potenza e prosperità, le flotte e le armate del Remmath conquistarono un impero nel Grande Arcipelago e la potenza e ricchezza del regno aumentò ancora, la capitale del regno, Veldanath, mirava a sfidare Lagarit stessa. Dopo la caduta di Lagarit il Remmath sembrava destinato a sostituirlo nel dominio del continente settentrionale, la sua influenza era forte dai Piccoli Regni agli arcipelaghi equatoriali, ma proprio nel momento della maggior gloria la tragedia spazzò via tutto ciò. Accadde infatti che Haldat III, sovrano del Remmath, rimase ucciso durante una caccia, un banale incidente, che però sconvolse il paese per sempre, infatti il giovane Re non aveva figli ed i diritti dei pretendenti alla corona non erano chiari, si trattava infatti di lontani cugini, zii ed altri consanguinei. Il Consiglio del Re decise, dopo lunghi dubbi, di elevare al trono Sithras V, cugino tra i più prossimi del sovrano defunto, ma l'attesa era stata troppo lunga, l'esercito dell'arcipelago si ribellò e proclamò Re il proprio comandante, il grande generale Ellethan, discendente da un ramo femminile della famiglia reale, costui riunite le truppe sbarcò nel Sud del paese dove alimentò il risentimento della minoranza Ekewan (un antico popolo venuto in epoche remote dall'arcipelago) per ottenerne il sostegno. Quasi nello stesso momento, ad Oriente, la vedova di Haldat III sposava il nobile Asaddan, zio del defunto, e ne proclamava la pretesa al trono.

Ne derivò una guerra civile a tre che spaccò il regno e ne causò il declino, le colonie negli arcipelaghi si resero indipendenti, e gli Stati che versavano tributo o rendevano omaggio cessarono di fare ciò. Da allora il Remmath è rimasto diviso tra gli eredi dei tre pretendenti, ciascuno sovrano di un paese che è solo l'ombra di quello che fu il Remmath. La regione ha perso quasi tutta la sua antica ricchezza e potenza, sperperate in guerre interminabili, ed è fonte di continui intrighi. Gli eserciti dei tre regni sono, seppur assai più poveri di mezzi di quelli del passato, composti per buona parte di veterani delle continue scaramucce, le flotte invece sono deboli e trascurate. E' nota in tutto il Mondo la "Follia del Remmath", come è conosciuto il perdurante stato di cose, che ha causato il tramonto di un sì splendido impero.

Sovrani Hodat II, Vesardon I ed Ellethan V

Capitali- anticamente Veldanath, oggi Sidanath (Occ.), Moevrath (Or.) ed Elovraath (Merid.)

Stemmi-Remmath antico Elmo coronato argento ed alato di nero su fondo verde

Remmath occidentale Elmo coronato argento, alato di bianco su fondo verde

Remmath orientale Elmo coronato argento, alato di nero su fondo rosso

Remmath meridionale Elmo argenteo, alato di bianco con Ancora oro su campo blu

Esercito- I tre regni del Remmath serbano solo poche tracce di quello che fu uno dei più potenti eserciti di Terala, scomparse da tempo immemore sono le armate luccicanti e possenti dell'impero del Remmath, così come la moltitudine di truppe provenienti

dai domini dell'arcipelago. Oggi le armate remmathiane sono composte principalmente da unità di fanteria feudale protette da armature di cuoio e grandi scudi a queste si aggiungono i cavalieri del regno, pesantemente corazzati, ed i balestrieri.

Unica eccezione è l'esercito del Remmath meridionale che conta ancora alcuni contingenti di schermagliatori ekewan e residui di antiche unità coloniali, con armature ed armi antiche e dalle forme strane. Molto popolari sono le unità di mercenari, grandemente richieste in questa terra in perenne stato di guerra civile. Oggi la guerra nel Remmath è fatta spesso di rapide incursioni ed assedi, infatti i tre regni sono costellati di fortezze, grandi e piccole, con le quali difendono i propri domini. Gira voce che Vesardon I del Remmath Occidentale stia assoldando grossi contingenti mercenari in preparazione per una campagna militare, che nelle sue intenzioni dovrebbe riunire i tre regni sotto il suo scettro, ma già molte volte in passato tali ambizioni sono naufragate miseramente. L'unico dei tre regni con una flotta degna di questo nome è quello del Remmath meridionale, che conserva ancora una piccola flotta d'alto mare per i commerci con l'arcipelago, sua principale ricchezza, e delle grosse unità costiere, gli altri due regni hanno piccole flotte di scarsa utilità con circa una dozzina di grosse navi in tutto, non possono più infatti permettersi di mantenere forze più numerose.

### ***Themanis :***

Potente Stato teocratico, sorto subito dopo la sconfitta delle razze preumane, è quindi uno degli Stati più antichi di Terala. Si è ingrandito nei secoli a spese dei suoi vicini, grazie alla ferrea e brillante guida del suo immortale "sovrano", Turlang Signore dei Demoni ed Araldo di Themanis. La missione principale del regno è quella di esercitare la volontà di Themanis e conquistare quanti più popoli possibile, così da ampliare il dominio del Nero Signore. Il regno è popolato prevalentemente da umani, fedeli dell'oscuro, e da gruppi di orchi insediati nelle montagne ed assoggettati al volere dei sacerdoti. La nobiltà del regno riveste solo compiti secondari, quali il governo locale di città e villaggi od il comando di piccole unità, tutto il resto è nelle mani della casta sacerdotale che esercita un controllo continuo e rigidissimo su tutto e su tutti. Ciò comprende il governo delle grandi città, l'istruzione, il commercio, il comando delle grandi unità ed altro ancora. Gli stranieri possono circolare nel regno solo se muniti di appositi lasciapassare ed a proprio rischio e pericolo, la legge li protegge da abusi vari, ma guai a loro se dovessero essere trovati colpevoli di qualche reato.

Reggente eterno del regno è Turlang, ogni cosa è sottoposta al suo volere, ed il suo volere ricalca fedelmente quello del dio ed il suo terribile codice di leggi. Al di sotto di Turlang vi sono due strutture di potere in aperta rivalità tra di loro, il culto di Themanis, composto dai sacerdoti del dio (la fazione ultra-ortodossa) ed il consiglio degli araldi, composto dagli aiutanti di Turlang, maghi, generali ed altro (la fazione più laica).

Niglon-Themanis è l'antichissima capitale di questo stato e sorge su un ampio altipiano sulle rive del fiume Vesper. E' una grande città di pietra scura e dalle vie strette ed ombrose dominata dal tempio di Themanis, che sorge al centro della città, circondato dalle forme più piccole dei templi delle altre divinità oscure e dal palazzo degli araldi, questi edifici occupano l'unica grande piazza della città, per il resto le piazze e le vie sono costruite in modo da lasciar passare solo poca luce solare, con edifici molto alti e molto vicini tra di loro. Le strade sono lastricate di pietra scura e risuonano dei passi delle pattuglie che vigilano costantemente su tutto e tutti, nonostante l'ambiente sia cupo e sembri quindi favorevole ad imprese criminali, nulla di quanto accade nella città della lunga notte sfugge all'attenzione dell'Araldo di Themanis. La città è così antica da risalire ai tempi delle ultime battaglie contro i preumani, ed unica tra le città degli uomini rivaleggia con Lalad-Nor per antichità, nei suoi templi e palazzi sono celati segreti oramai perduti nel resto del mondo. E' qui che vivono Turlang e gli altri araldi dell'oscuro Signore, e di tanto in tanto alcuni di loro, antichi principi-stregoni, sovrani di regni perduti od anime inquiete, si aggirano per la città della lunga notte.

Nel Regno si trovano altre due grandi città, oramai in rovina e semi-disabitate, si tratta delle antiche capitali dei regni perduti di Dal-Anaktor e Sirakan dove dimorano solo pochi abitanti, forti presidi di guerrieri themanici, monaci del culto del divoratore di luce ed antichi principi di queste lande resi immortali dall'Oscuro Signore in cambio della loro lealtà.

Sovrano- Turlang Signore dei Demoni ed Araldo di Themanis, quale reggente di Themanis

Capitale- Niglon-Themanis (la lunga notte di Themanis)

Emblema- Drago nero orlato di fuoco fatato su campo nero

Esercito- L'esercito del regno di Themanis è articolato su tre elementi principali, le legioni dei guerrieri di ferro, le bande guerriere uruk ed i contingenti umani del regno. Le legioni dei guerrieri di ferro sono la forza più temuta del settentrione, si tratta di cupe schiere di uomini fedeli a Themanis e mantenuti in vita artificialmente, grazie a terribili stregonerie, ben oltre la normale durata d'una vita umana, l'incantesimo che rende ciò possibile rende anche tali individui schiavi del volere di Themanis e dei suoi discepoli ed intrappola gli sventurati nelle loro nere armature. Le legioni sono disciplinatissime ed immuni da considerazioni di tipo psicologico se controllate direttamente da un sacerdote o discepolo di Themanis, sono comunque ancora in grado di esprimere un ragionamento intelligente ed autonomo o paura ed altre sensazioni simili se non sono sottoposte al diretto volere di qualcuno che le controlla. I guerrieri di ferro sono equipaggiati con pesanti corazze metalliche (piastre o scaglie) e sono armati di asce da guerra e scudo, balestre per i tiratori e lance e spade per la cavalleria. Le bande guerriere uruk sono la seconda parte delle schiere del regno oscuro, grossi gruppi di guerrieri, ciascuno con i suoi capi e la sua specialità (arcieri, fanti o cavalieri), dotati di una minima autonomia interna, ma per il resto agli ordini dei sacerdoti di Themanis, sono di solito stanziati in terre remote e desolate lontano da insediamenti umani, vengono spesso impiegati contro i barbari che li temono e li odiano. Infine vi sono i contingenti umani composti da truppe feudali e soldati del tempio, forniscono spesso esploratori, arcieri o cavalleria pesante, armati in vario modo, costituiscono gli eredi dell'esercito originario del regno, fra di loro vi sono ancora alcuni reparti scelti di grande valore, ma tendono ad essere in declino sorpassati dai guerrieri di ferro e dagli uruk nel favore dei sacerdoti di Themanis.

### ***Cavalieri del Sole :***

Già parte dell'antico Danad prima e dei protettorati anaktoriani poi, il territorio dei cavalieri del sole è stato strappato ai sovrani danadiani del clan del drago dai fuggiaschi provenienti dall'antico regno di Sirakan, dopo la distruzione di questo ad opera delle legioni dei guerrieri di ferro di Themanis. I profughi terrorizzati dai poteri dei seguaci di Themanis decisero di votarsi al suo rivale, Elendos dio del sole e della luce e formarono un ordine di cavalieri a lui dedicato. Costruirono una grande fortezza e divisero il territorio in province ciascuna retta da un capitano dei cavalieri e dai suoi sottoposti. All'ordine sono ammessi tutti gli umani, i mezz'elfi ed i mezzi nani, qualunque sia la loro provenienza purché nobili e non-themaniti, ai non-nobili sono aperti i ranghi dei

sergenti dell'ordine. I discendenti dell'antica nobiltà guerriera di Sirakan costituiscono la maggioranza dei cavalieri ed il Gran Maestro dell'ordine è quasi sempre scelto tra di loro. La popolazione locale è composta in prevalenza di danadiani semi-civilizzati e da una minoranza di sirakani ed anaktoriani e qualche raro lagaritano sfuggiti alla caduta dei loro antichi regni. Il regno dell'ordine è uno stato militare-teocratico, poco dedito a commerci, arti e studi, gli stregoni sono ben accetti e possono servire come ausiliari dell'ordine. Il paese è però piuttosto primitivo, appena più civilizzato del Danad, solo tra i cavalieri ed in ambito militare si possono trovare equipaggiamenti e materiali moderni.

Sovrano- Selnar di Vesild Gran Maestro dei Cavalieri

Capitale- Sibor Elendos (Fortezza di Elendos)

Emblema- Un sole d'oro giallo su campo azzurro cielo

Esercito- L'esercito è composto dai membri dei tre rami dell'ordine cavalleresco, i cavalieri militanti, i cavalieri spirituali ed i cavalieri prescelti, che formano la cavalleria pesante, armati di lancia, spada ed arco protetti dalle corazze più pesanti disponibili e vestiti con l'uniforme dell'ordine (bianca gialla o rossa a seconda del ramo d'appartenenza), sostenuti dai sergenti dell'ordine, sia a piedi che a cavallo, da unità di mercenari e da milizie locali, composte da contingenti di danadiani semi-civilizzati. I cavalieri del sole non sono particolarmente numerosi, ma sono assai agguerriti e costituiscono la vera forza d'urto degli eserciti dell'Ordine, sergenti e mercenari compongono il resto degli eserciti regolari e sono truppe affidabili e disciplinate, mentre le milizie danadiane servono solo come schermagliatori o per i casi di emergenza.

### ***Danad :***

Già landa semi-desertica popolata da tribù barbare, sferzata da un clima gelido, che va attenuandosi solo nelle sue propagini meridionali, cinta da monti scoscesi, il Danad ha avuto un ruolo di primo piano in molti eventi di Terala. Poco dopo la fondazione del regno di Dal-Anaktor i Re-stregoni iniziarono ad inviare propri vassalli e truppe nel Danad per domarne le tribù ed erigervi potenti fortezze. Dapprima i barbari opposero fiera resistenza agli uomini dei re del Nord, ma la stregoneria e le armi degli anaktoriani furono in grado di fare ciò che il numero non riuscì ad ottenere, dopo lunghi decenni i barbari vinti accettarono il dominio dei loro potenti vicini. I sovrani anaktoriani iniziarono quindi a civilizzare il territorio, facendo costruire fortezze e nominando governatori militari che affiancavano i capi-tribù divenuti vassalli del Re. Così ebbe inizio il protettorato anaktoriano sui regni del Danad. L'enorme territorio restava una landa dura e difficile da domare e viverci richiedeva una tempra forte e combattiva, molti dei principi stregoni di Dal-Anaktor rifiutarono di mettervi piede, preferendovi gli intrighi del loro paese. I governatori militari furono quindi scelti quasi esclusivamente tra la piccola nobiltà del regno anaktoriano, quella formata da uomini di spada, costoro, assai più adatti a tale vita, si trasferirono, spesso con le famiglie, nel Danad e strinsero saldi legami d'alleanza con gli antichi capi-tribù, unici in grado di garantire la fedeltà dei sudditi locali, molto più numerosi delle guarnigioni anaktoriane.

Alla caduta di Dal-Anaktor al Danad fu risparmiato il medesimo destino proprio grazie alla diversità tra la classe dominante dei due territori, infatti laddove i principi-stregoni anaktoriani erano dediti all'intrigo, al sotterfugio, all'accesa rivalità ed al tradimento i governatori ed i re tribali del Danad erano portati alla collaborazione ed alla reciproca assistenza, doti indispensabili per sopravvivere, senza l'ausilio di stregonerie e ricchezze, in quella landa gelida. E mentre Dal-Anaktor scompariva travolto dalla guerra civile prima e dall'invasione dopo, il Danad proclamò la propria indipendenza sotto lo scettro di Essarion "Il Drago di ghiaccio", discendente in ugual misura dai più potenti re tribali del Danad, quelli del clan del drago, e dai governatori militari anaktoriani di Drahsibor.

Da allora il Danad è rimasto indipendente, seppur appena semi-civilizzato, è infatti un'alleanza di tribù stanziali che riconosce la supremazia del clan del drago ed ha assorbito un minimo di conoscenze anaktoriane, è riuscito ad evitare d'essere annesso dai suoi potenti vicini ad Ovest ed a Sud, ma non sempre riesce a sfuggire all'influenza del regno di Themanis ed in passato alcuni sovrani hanno dovuto pagare tributi o fornire contingenti di truppe all'Araldo di Themanis.

Capitale-Drahsibor (Fortezza del drago)

Sovrano-Jhehan il Drago

Emblema-Un drago dei ghiacci bianco su campo rosso

Esercito-Un esercito a metà fra la struttura tribale e quella feudale, organizzato su basi tribali, ma con ciascuna tribù vassalla del re del Danad. Gran parte dell'esercito è formato da uomini richiamati in tempi di crisi, ma ciascun capo clan mantiene una piccola forza di uomini scelti, la propria guardia del corpo, sempre in armi. I danadiani sono un popolo fiero e bellicoso e nonostante la loro terra sia povera e non permetta di organizzare un potente esercito ben equipaggiato, le loro armate sono comunque temibili. I danadiani combattono protetti da ramature di cuoio o di pelli ed armati di asce e giavellotti o con archi corti, solo i nobili possono permettersi le armature di metallo.

### ***Barbari delle Steppe di Ghiaccio :***

Tribù semi-nomadi di cacciatori e pescatori, sempre in lotta con l'ambiente e tra di loro. Ciascuna tribù è guidata da un capo guerriero scelto tradizionalmente nella stessa famiglia, all'autorità del capo si affianca quella dello sciamano tribale, voce del dio della tribù, sacerdote supremo del totem cui la tribù è dedita. Capita di tanto in tanto che un capo tribù sia così abile e potente da dominare tutti gli altri, in tal caso egli assume il titolo di Ungorn e l'insegna del clan del drago dei ghiacci, che è proibita per tradizione a chiunque altro (anche perché si narra che l'ira del drago non manca di reclamare la vita degli incauti che avanzano pretese infondate), il regno dell'Ungorn dura fintanto che egli vive, alla sua morte le tribù riprendono ciascuna la propria indipendenza, ma finché l'Ungorn è vivo la sua parola è legge. I barbari dei ghiacci sono guerrieri feroci e possenti dediti a scorrerie ai danni di quasi tutti i loro vicini, gli unici ad invadere il loro territorio sono di tanto in tanto gli elfi delle nevi, ma i barbari temono grandemente questi esseri fatati dotati di poteri a loro incomprensibili ed abitanti una regione ancora più ostile della loro e quindi ne evitano con cura il territorio. Sono invece frequenti le razzie nel Regno dello Scudo, nell'Udar, nel Danad e persino contro gli orchi ed i Grimlock dei Monti dello Scudo d'Inverno. Leggendaria è rimasta la grande invasione barbarica al comando dell'Ungorn Isseld il Nero, che devastò i regni del Nord e causò la caduta del Lagarit, prima di esaurirsi nella battaglia delle mille frecce.

Sovrano-vari capi tribali, nessuno dei quali ha assunto il titolo di Ungorn (Capo dei Capi)

Capitale-ciascuna tribù possiede un villaggio usato come sede, ma nulla di più

Emblema-ciascuna tribù usa come emblema il proprio totem, l'emblema dell'Ungorn è il drago dei ghiacci bianco su campo blu

Esercito-ciascuna tribù ha i suoi guerrieri, questi comprendono tutti gli uomini in grado di portare le armi, i più giovani fungono da esploratori e truppe con armi da lancio (giavellotti o archi), i più anziani formano una riserva, gli altri sono il fulcro dell'esercito, la fanteria armata di asce, spade, lance e scudi e protetta da armature di pelli. I capi ed alcuni guerrieri anziani dispongono di cotte di maglia od altre armature metalliche usate solo per la guerra. I barbari delle steppe di ghiaccio assomigliano ai loro vicini danadiani, ma sono ancora più primitivi e feroci in battaglia. Normalmente ciascuna tribù è fieramente isolazionista e non ha alleati tra i suoi vicini, quindi può contare su alcune centinaia di guerrieri in tutto, ma qualora dovesse sorgere un Ungorn, migliaia di possenti guerrieri si radunerebbero sotto le sue bandiere.

### ***Elfi delle Nevi :***

In origine erano elfi alti esiliati nelle regioni artiche del Mondo dai loro simili per non aver continuato la lotta contro i preumani, con il tempo sono stati cambiati dall'ambiente nel quale vivono, infatti oggi essi hanno la carnagione azzurrina, la chioma bianca ed occhi gialli simili a quelli dei felini, conservano peraltro il fisico agile ed aggraziato degli elfi. Le lande in cui vivono sono le più inospitali di Terala e poco si prestano a grandi comunità, solo la magia innata degli elfi a permesso loro di vivervi e di adattarvi. Gli Elfi delle nevi vivono in piccole comunità, di dimensioni simili a quelle dei clan dei barbari dei ghiacci, ciascuna padrona di un castello di ghiaccio o di un complesso di sotterraneo scavato nelle montagne della regione, di norma le comunità rappresentano appunto clan, famiglie estese e simili, ma ve ne sono alcune formate esclusivamente di individui dediti ad un tipo di attività, come i sacerdoti-stregoni seguaci di Gamara di Idrinas od i vari gruppi di mistici ciascuno seguace di una specifica dottrina. La comunità principale degli elfi delle nevi è quella governata direttamente dal loro sovrano il Re delle nevi, principe della antica casata elfica della stella di Cristallo, questa ha le dimensioni di una piccola città fortificata e comprende il castello del Re, i due principali templi del Nord (di Caraxen Hardra e Gamara di Idrinas), e monasteri dei vari ordini di mistici.

Sovrano-Forsulien della Stella di Cristallo

Emblema-Stella di cristallo a otto punte su campo azzurro per la casa reale, ogni casata minore ed ordine mistico ha le sue insegne personali

Capitale-Helkanost, la Fortezza delle nevi eterne

Esercito-Ogni casata minore ha un proprio esercito, piccolo, ma agguerrito composto da tutti i combattenti della casata uomini e donne. Queste forze sono composte di cavalca-orsi o -lupi artici, fanteria e mistici-guerrieri, con l'appoggio di sacerdoti e stregoni. Gli elfi delle nevi usano lance, asce, mazze, spade di ghiaccio fatato o di metallo ed archi d'osso, indossano in genere armature di cuoio o di ghiaccio fatato.

### **Elfi dei Boschi**

Sovrano- Re Telufin delle Foglie Verdi

Emblema-

Capitale- Tivelost

Esercito-

### **Regno dello Scudo**

Fondato da nobili del Lagarit ed in origine conosciuto come Ducato di Kyltar

Sovrano- Raldek I della stirpe di Rilek di Kyltar

Emblema- Uno scudo bianco con due spade incrociate su campo azzurro

Capitale- Clinerit

Esercito-

### **Principi dei Mari**

In origine noti come capitani sevediani

Sovrano- Miremor II di Edevrat, Primo Principe dei Mari

Emblema- Una nave da guerra nera su campo grigio

Capitale- Senevrat

Esercito-

### **Udar**

E' un piccolo ed antico regno settentrionale posto ad una delle estremità dei Monti dello Scudo d'Inverno, fondato secoli orsono da Huldin il Corvo di Kylavrat, principe ed erede al trono della grande città ossadiana di Kylavrat, costretto all'esilio dal tradimento dei suoi potenti nemici di Sidavrat. E' una terra gelida sferzata da venti settentrionali e battuta da tempeste marine, ma conta di una grande città-fortezza invidia del intero continente, la possente Udavrat, mai espugnata nella sua lunga storia ed unico grande porto così a Nord. Le sue genti pur essendo scarse di numero sono fiere e combattive, si tratta di uomini settentrionali, governati da una piccola aristocrazia ossadiana e dai capi dei clan locali, queste genti sono dedite alla caccia, alla pesca ed al commercio con i barbari ed i popoli che abitano più a sud.

Sovrano- Hladin III di Kylavrat

Emblema- Il Corvo di Kylavrat, nero, su campo rosso

Capitale- Udavrat

Esercito- organizzato secondo le linee dei clan locali, ciascun capo clan ha un suo seguito di guerrieri, armati di grandi asce e protetti da cotte di maglia, e può chiamare raccolta tutti gli uomini abili del clan, che giungono in genere protetti da armature di cuoio ed armati di archi ed asce, gli udariani combattono quasi tutti a piedi. Inoltre il Re dispone della sua guardia, armata anch'essa di grandi asce e protetta da cotte di maglia ed un seguito di nobili di origine ossadiana che combatte a cavallo, con asce, archi e spade e veste cotte di maglia udariane. La fanteria pesante udariana è nota per la sua tenacia ed abilità e sebbene conti poco più di 3000 guerrieri, sostenuti da 250 cavalieri ossadiani e fino a 10.000 miliziani è assai temuta e rispettata.

### **Naudal**

Anticamente feudo dei re del Lagarit, governato da un ramo collaterale della famiglia reale, da sempre alleato con Lagarit, Arnath e Bar-Utud, è un piccolo stato antico e prospero, ricco principalmente di una grande vitalità, della lealtà dei sudditi per il sovrano e della fedeltà alle tradizioni di Lagarit (il sovrano del Naudal era un principe vassallo di Lagarit e sebbene Lagarit non esista più non ha mai assunto il titolo di re, ma ha invece conservato il titolo di principe), inoltre controlla il corso dei fiumi XXX ed YYY e conta dell'amicizia del Consiglio degli stregoni settentrionali che ha fatto di Naudarit una delle tre sedi delle sue riunioni. Vi sono infine dei gruppi gnomici nel Nord del regno che sono vassalli del principe ed accorrono a difendere il piccolo stato quando nemici ne minacciano l'esistenza. Ricchi sono sia l'agricoltura, aiutata dal clima mite, e soprattutto i commerci, visto che quasi tutto il commercio tra l'Arnath e la Lega delle 100 città passa per il Naudal.

Sovrano- Eldan III della Casata di Vaidan di Lagarit, principe di Naudal

Emblema- Un cigno d'argento, con dietro una spada verticale, su campo verde

Capitale- Naudarit

Esercito- composto di truppe regolari e professioniste, si tratta quasi esclusivamente di soldati equipaggiati in modo leggero e suddivisi in tre grandi gruppi, che sono i reggimenti di picchieri, la cavalleria leggera e gli arcieri a piedi

### **Arnath**

Grande e potente regno umano del settentrione, fondato da nobili lagaritiani in cerca di gloria, popolato essenzialmente da uomini "centrali", con l'eccezione della minoranza lagaritiana (formata da uomini "settentrionali") è stato per lungo tempo la potenza umana dominante del continente settentrionale, infatti dalla caduta di Lagarit e dalla divisione del Remmath nessuno stato umano è mai stato in grado di rivaleggiare con l'Arnath. Primo alleato dei Regni Custodi, Guardiano delle Terre selvagge ed amico dei nai di Bar-Utud è oramai in lento declino, è un regno avviato, salvo miracoli al tramonto, l'esercito è grande e ben equipaggiato, ma largamente inesperto, l'economia in declino superata da quella della Lega e dei Principi dei Mari, lo spirito d'avventura che una volta spronava gli arnathiani a grandi imprese sembra aver abbandonato il regno, la vigilanza sulle terre selvagge viene oramai trascurata ed il dominio sulla Grande Baia è cosa di tempi andati. Ciò nonostante l'Arnath è ancora un grande regno, ricco e potente, semplicemente avviato verso un lungo declino, ma certamente non ancora in crisi, i suoi sovrani sono ancora ritenuti i più potenti Re umani dell'intero Nord ed i suoi nobili cavalieri rivaleggiano facilmente con i templari dell'Ordine del sole per abilità con le armi. Le sue province sono ancora ricche e fertili ed il clima mite aiuta l'agricoltura ed i commerci.

Sovrano- Danion VII della Casata di Helerion

Emblema- Una stella a cinque punte, bianca, con un centro d'oro, su campo nero

Capitale- Arnarit

Esercito-

### **Lega delle 100 città**

Nata dall'alleanza sorta fra i "piccoli regni" per resistere all'aggressione di Lorkhan di Auldim "l'Imperatore del Nord" ad opera dei Signori ereditari di Sidavrat, una delle città più potenti dei "piccoli regni".

Oggi la Lega delle 100 città ha un Grande Consiglio dove siedono i rappresentanti di tutte le città della Lega, oramai ben 108, fra questi vi sono 1 gnomo, 2 hobbit e 5 mezzelfi, gli altri sono tutti umani, il Grande Consiglio è ufficialmente l'organo che governa la Lega, ma la realtà è ben diversa, infatti tutte le decisioni importanti sono prese dal Direttivo del Grande Consiglio, questo è composto dai rappresentanti delle cinque città più potenti e dal Primo Oratore, che è il sovrano ereditario di Sidavrat, la più potente città della Lega.

Sovrano- Tobar Maslien, Primo Oratore della Lega e Signore di Sidavrat

Emblema- Due chiavi incrociate con una spada verticale al centro, bianche su campo rosso

Capitale- Sidavrat

Esercito- l'esercito della Lega è enorme, infatti ciascuna città che voglia avere un seggio nel Grande Consiglio deve fornire almeno una "legione", questa è un'unità mista composta da milleduecento soldati di tutte le armi, per un totale di circa 150.000 soldati, ma a tali grandi numeri non corrisponde un'effettiva potenza militare, ciò è dovuto al fatto che molti di questi soldati sono male equipaggiati e privi di addestramento. Solo poche "legioni" veterane al soldo del direttivo sono unità realmente efficienti, molte delle altre sono mantenute solo per garantire alla città di provenienza un seggio nel Grande Consiglio. La flotta della Lega è ugualmente enorme, contando ben ottocento navi da guerra di vario tipo, ma anche qui alcune sono antiquate o male armate e con equipaggi inesperti. La Lega conta in genere sul numero per schiacciare i propri nemici.

### **Bar-Utud**

La più potente confederazione nanica di Terala

Sovrano-

Emblema-

Capitale-

Esercito-

### **Moran**

E' l'ultimo erede della potenza auldim sul continente settentrionale, popolato quasi esclusivamente da coloni auldim, conserva moltissime delle tradizioni di quel lontano impero ed è quindi un posto assai strano per molti dei settentrionali. Per essere uno stato di modeste dimensioni ha delle fortezze enormi e possentissime, queste sono alcune delle ultime vestigia del dominio imperiale auldim, infatti Sabak-Nor è ancora oggi il più potente porto umano del Nord-Ovest, le sue fortificazioni sono enormi, complesse e praticamente inespugnabili, lo stesso si può dire del Grande muro che protegge il Ducato dalla Lega delle 100 città, costruito dagli ultimi genieri imperiali è un'opera meravigliosa ed impressionante. Veramente notevole è anche la grande biblioteca di Sabak-Nor dove è conservato molto delle sapere degli antichi auldim. Il Ducato è un paese che vive sotto la costante minaccia della Lega delle 100 città, che mira ad impossessarsi delle sue ricche terre, possenti fortezze ed antiche conoscenze, ma i cittadini non sembrano affatto gente sotto assedio, le loro armate sono possenti e le loro fortezze praticamente invincibili, quindi

la vita scorre tranquilla in gran parte del Ducato solo nel sottile lembo di terra dove si trova il confine con la Lega si respira aria di guerra imminente.

Le genti del Ducato sono altamente istruite, soddisfatte ed unite nel loro sostegno al Duca, sanno infatti di essere un pugno di stranieri, anche se non si sentono più tali, in una terra potenzialmente ostile.

Sovrano- Edrion-Moran II, Duca di Moran, Signore delle stirpi di Moran

Emblema- Un grifone rampante nero su campo rosso, stringente un'ancora nera

Capitale- Sabak-Nor

Esercito- Ancora oggi organizzato sulle linee tradizionali auldin, conta ben due stirpi più una Grande Ala di cavalleria ed una discreta flotta.

Equipaggiamento, vestiario, armi e tattiche sono ancora quelle del lontano impero del Meridione.

### **Dal-Anaktor**

Oggi il Dal-Anaktor è uno dei regni perduti di Terala, cancellato da tempestosi eventi e vivo oramai solo nei ricordi dei saggi, di genti che non osano pronunciare il nome e nelle menti immortali di alcuni antichi principi-stregoni, ma un tempo il suo nome era simbolo di potenza e maestà. Il Dal-Anaktor fu uno dei primi regni umani, popolato da genti vesperiane esperte nell'uso della magia e forti di conoscenze arcane come pochi altri popoli. Sorto per resistere alle scorrerie dei fieri scorridori siarkani il regno crebbe rapidamente sotto il governo della Casa di Salkanor fino a diventare una delle potenze del continente settentrionale, secoli prima che stati antichi e possenti, come la Lega delle 100 città ed il Remmath, sorgessero Dal-Anaktor era già una grande potenza. I suoi principi si dedicarono sempre più spesso allo studio congiunto delle arti della guerra e delle conoscenze mistiche ed i suoi sovrani miravano al dominio dei territori vesperiani ed alla supremazia sul continente settentrionale. Ben presto i potenti eserciti del Re degli Inverni, così era infatti noto il sovrano anaktoriano, invasero il Danad iniziando un'opera di conquista, fieramente ostacolata dalla popolazione locale. Dopo di che le mire anaktoriane si volsero a Sud verso i domini degli scorridori sirakani ed ad Ovest verso i territori del Regno di Themanis, ma tali mire non poterono essere soddisfatte, il potere dell'araldo di Themanis era tale da sconfiggere facilmente i più potenti principi-stregoni e le sue schiere così agguerrite da respingere ogni assalto, il favore del divoratore di luce era con loro ed egli comandava anche al potente Tekaledian, patrono del Regno anaktoriano. Gli scorridori sirakani si rivelarono anch'essi formidabili nemici, bellicosi, feroci ed irriducibili, così i principi del Dal si diedero sempre più allo studio delle arti mistiche per poter vincere i loro nemici e per poter domare le lande gelide ed inospitali del Nord di Terala, grazie a tali studi poterono infine piegare i fieri danadiani erigendo nel Danad protettorati governati da principi anaktoriani ed estesero l'influenza anaktoriana sulle steppe di ghiaccio e sui barbari che vi vivevano, ma questa ricerca di conoscenze arcane corruppe lentamente, sebbene inesorabilmente le loro anime, si trattava infatti di individui pronti alla conquista, bramosi di potere e disposti ad atti efferati pur d'ottenere il tanto ambito dominio sui regni vicini. Turlang approfittò della situazione e diede ordine ai suoi messaggeri ed ai sacerdoti di Themanis di fare proseliti tra i principi-stregoni del Dal-Anaktor. Fu così che il consiglio dei principi-stregoni, vero sostegno del Re e del suo potere, si divise lentamente in fazioni rivali e che quando la linea diretta di Salkanor si estinse si arrivò alla guerra civile per eleggere il nuovo Re. Infatti la fazione themanita del consiglio cercò di far eleggere il proprio candidato, Mevrikor di Everash, e quando la maggioranza si oppose, sostenuta anche dai sacerdoti di Tekaledian, essi attuarono un colpo di stato che sfociò in una sanguinosa guerra civile. La fazione themanita diede fieramente battaglia, ma soverchiata dal numero e sovrastata dal potere dei principi-stregoni nemici stava per soccombere, fu allora che il Regno di Themanis intervenne apertamente al fianco dei sostenitori di Mevrikor II, il candidato themanita, infatti costoro erano talmente disperati da accettare persino l'appoggio del potente vicino. Dopo ulteriori anni di guerre e devastazioni i due contendenti si scontrarono nella battaglia decisiva, nella piana di Malkor poco distante da Neralish, fu lì che Velkor III uccise il suo grande rivale Mevrikor, ma cadde a sua volta ucciso da Turlang stesso, con la sua morte il Dal-Anaktor scomparve dal novero dei regni e Themanis ne annettè le province occidentali dandole da governare ad uno dei traditori, Iigul della Fiamma Eterna.

Oggi il Dal-Anaktor è una landa gelida e di ampie pianure e basse colline coperta da cupe foreste di abeti, sferzata da venti freddi ed abitata dagli orgogliosi eredi di un regno perduto, ma le sue città sono solo una pallida ombra di ciò che erano secoli or sono e le sue genti hanno accettato definitivamente il dominio di Themanis. Soldati themaniti, sacerdoti degli dei oscuri e messaggeri dell'Araldo controllano il Regno sotto lo sguardo vigile degli ultimi immortali principi-stregoni del Dal-Anaktor, tutti obbedienti servitori di Themanis e del suo araldo. Gli dei maggiormente venerati sono Themanis, Tekaledian e Tais-Nokar, seguono poi gli altri dei oscuri.

Sovrano- una volta la Casata di Salkanor il cui ultimo sovrano fu Velkor III, oggi Iigul della Fiamma Eterna, immortale principe stregone e reggente per conto di Turlang

Emblema- Il lupo invernale, grigio su campo nero

Capitale- Neralish

Esercito- Una volta un potente esercito di grandi guerrieri, vanto del settentrione, organizzato su linee feudali, i principi vassalli del Re avevano ciascuno il comando di un grande feudo e ne traevano reggimenti di soldati, ciascun reggimento contava mille fanti e venti cavalieri ed i principi dovevano organizzarne da uno a tre a seconda del loro rango; questi soldati erano protetti da armature di scaglie ed armati con lunghe spade. Dopo la conquista del Danad contingenti di vassalli danadiani, provenienti da feudi più poveri e primitivi, furono impiegati come esploratori e fanteria leggera, ma l'arma principale del Dal-Anaktor restava la sua fanteria scelta, affiancata dai soldati della guardia reale.

### **Sirakan**

Il terzo dei regni vesperiani e l'ultimo dei tre a sorgere, anticamente popolato dalle genti più bellicose tra i vesperiani, fu per anni un insieme di tribù dedite alla razzia ed alla guerra, tale era la furia selvaggia di queste genti che persino i loro potenti vicini dovevano guarnire massicciamente i confini, elfi alti, themaniti ed anaktoriani erano infatti frequentemente aggrediti dalle orde sirakane. Inoltre i fieri sirakani non disdegnavano di combattersi tra di loro, fu solo la crescente pressione proveniente dal Nord che portò gli scorridori sirakani ad unirsi in un grande regno. Infatti sia i principi-stregoni del Dal-Anaktor che l'Araldo di Themanis miravano a sottomettere i territori del Sirakan ed avevano intrapreso vaste operazioni militari. I signori delle sei grandi orde di Sirakan si riunirono e decisero di eleggere tra di loro un sovrano, per un popolo così fiero l'unico sistema possibile di elezione era il duello e così i sei signori si sfidarono a morte mettendo in palio la corona di Sirakan, Terethar di Odar-Sir uscì vincitore da questo terribile duello e fu acclamato Scorridente di Sirakan, sotto la sua guida le orde riuscirono, dopo lunghe lotte, a

respingere gli assalti degli altri regni vesperiani. Ma Terethar non fu solo un grande guerriero ed un brillante generale, fu anche un sovrano saggio e capace, infatti sotto il suo regno le orde crearono un potente regno, i sirakani erano infatti un popolo feroce, ma non barbarico e la loro cultura era molto simile a quella dei loro vicini, fu così che Odar-Sir divenne una grande città, capitale di un regno potente e ben organizzato.

Con il passare del tempo le orde sirakane cessarono di razzare i territori dei Re custodi e ne ricevettero in cambio amicizia ed aiuti, ma la guerra contro gli altri regni vesperiani era destinata a non conoscere soste, infatti pure quando tra i regni sembrava esservi la pace in realtà questa era spesso rotta da scaramucce, razzie e sconfinamenti. I tre regni erano infatti acerrimi rivali per il dominio del Nord. La caduta del Dal-Anaktor non fece che acuire tale rivalità tra i due superstiti, infatti l'equilibrio a tre che una volta regnava era ormai rotto e la lotta si fece senza quartiere.

Fu così che nell'inverno dell'anno 785 DV lo Scorradore di Sirakan decise di invadere il Regno di Themanis, le orde avanzarono saccheggiando e distruggendo ogni cosa e puntarono su Niglon-Themanis, ma, sebbene Turlang non potesse lasciare la capitale del regno oscuro, le sue stregonerie rallentarono l'avanzata degli scorridori e la guerra volse in favore dei themaniti, che respinsero i sirakani oltre confine. Dopo alcuni anni di alterne vicende Turlang svelò al mondo il motivo che lo aveva bloccato a Niglon-themanis nell'inverno 785, egli aveva infatti lavorato al grande incantamento che avrebbe creato le legioni di ferro di Themanis. Nel 798 le prime legioni di ferro di Themanis furono usate per distruggere gli eserciti delle orde e devastare il Regno di Sirakan, guidate dall'immortale Meridreth del Sangue Reale, un altro dei cinque grandi principi-stregoni del Dal-Anaktor passati al servizio di Turlang e Themanis, le legioni giunsero fino ad Odar-Sir e qui, ancora una volta sostenute da terribili stregonerie, espugnarono la città. Mentre la città bruciava Meridreth uccise in duello l'ultimo sovrano di Sirakan, Verthar I, e con questo gesto consegnò il regno nelle mani del suo oscuro signore.

Da allora anche il Sirakan ha seguito le sorti del Dal-Anaktor e non è altro che una provincia del Regno di Themanis. Le sue genti una volta irriducibili sono ormai fedeli soldati negli eserciti di Turlang e forniscono alcuni dei migliori contingenti nobiliari del regno.

Le fredde pianure e le basse colline di Sirakan, sono ancora oggi popolate da genti indomite e le sue città sono ancora ricche di e possenti, ma su tutto si è estesa la cupa ombra del divoratore di luce.

Una volta i sirakani veneravano essenzialmente Maethus, oggi giorno Themanis regna incontrastato, ma Maethus, sebbene affiancato da Rauleena, conserva ancora un posto di rilievo nei cuori dei sirakani.

Sovrano- una volta la Casata di Terethar, Lo Scorradore di Sirakan, il cui ultimo sovrano fu Verthar I, oggi Gelthrinor della Lama Stregata, già principe-stregone di Dal-Anaktor ed ora immortale messo di Turlang

Emblema- Un 'ala di falco, artigliata, nera su campo azzurro

Capitale- Odar-Sir

Esercito- in origine i fieri scorridori sirakani, orde di razziatori composte prevalentemente di fanteria e cavalleria leggera, armate di archi e lance; in seguito gli indomiti eserciti dello Scorradore di Sirakan, con i guerrieri delle orde inquadrati in una struttura feudale, a ciascuna orda veniva assegnata una provincia ed il Re di Sirakan nominava i comandanti delle orde cui era delegato il governo dei feudi. Gli eserciti sirakani rimasero composti prevalentemente di fanteria e cavalleria leggera cui però si affiancarono truppe pesanti di cavalleria e reparti di fanteria d'assalto per espugnare le fortezze nemiche. Ciascuna delle cinque grandi orde contava circa 10.000 guerrieri, quelle del Re ne aveva invece 15.000, tutti equipaggiati in modo pesante. La flotta sirakana, non fu mai particolarmente grande, ma era contraddistinta dallo stesso spirito combattivo che animava le orde ed era composta da veloci vascelli adatti alla razzia più che alla battaglia.

### **Lagarit**

Il più magnifico regno umano del settentrione, ed uno dei primi a sorgere dopo la Vittoria, solo il Regno di Themanis e l'Impero Auldim possono vantare pari antichità tra gli stati umani.

Sovrano- una volta la Casata di Teledian, il cui ultimo sovrano fu Valedian II

Emblema- Un cigno d'argento su campo azzurro

Capitale- Lagarit

Esercito-

### **Auldim**

Per molti non è altro che un lontano ricordo, un nome proveniente da un passato remoto e dimenticato, per i più colti è qualcosa proveniente dal Ducato di Moran, ma in realtà la presenza imperiale auldim non fu né breve né modesta, infatti vaste zone di quella che oggi è la Lega delle 100 città fecero parte, con il Ducato di Moran, delle province settentrionali del grande impero ed innumerevoli navi toccarono i porti del settentrione, miriadi di isole del grande arcipelago equatoriale, prossime alle coste settentrionali furono un tempo province auldim, ma il passare dei secoli ed il mutare delle fortune hanno cancellato tutto ciò dalle menti della gente comune.

Sovrano- L'ultimo governatore delle province settentrionali dell'Impero auldim fu Lorkhan-Auld, Vicario imperiale, domestico della stirpe di Moran e membro della stirpe di Auld, meglio noto come "Lorkhan il traditore" tra gli auldim e come "l'imperatore del Nord" nelle leggende

Emblema- Due leoni bianchi coronati e rampanti affrontantisi e reggenti una spada bianca su campo rosso

Capitale- Sabak-Nor

Esercito- Vedi impero auldim

### **Gnomi**

Popolo estremamente riservato ed indipendente gli gnomi settentrionali hanno una serie di rocche e città nelle Terre selvagge, cui si affiancano alcune città all'interno della confederazione di Bar-Utud, tutti gli gnomi del Nord riconoscono come sovrano Hugri II manto Bruno, Signore di Colline d'Ombra, la più grande città gnomica del settentrione. In genere gli gnomi settentrionali celano l'esatta locazione delle loro città e commerciano grazie ai loro fratelli che vivono a Bar-Utud oppure recandosi di persona nelle città degli uomini. Infatti sono ben consci del pericolo per loro rappresentato dalla brama di ricchezze di alcuni umani o dalle feroci orde di creature che popolano le Terre selvagge, quindi per proteggersi preferiscono mantenere celata la loro presenza. Ciò nonostante, e superata una iniziale diffidenza per gli estranei, gli gnomi sono gente molto ospitale e cordiale, se possono

mantenere celata la loro presenza non esiteranno ad aiutare e soccorrere viandanti in pericolo nelle Terre selvagge ed addirittura potranno arrivare ad ospitarli nelle loro città, facendo però in modo che non si possa capire l'esatta posizione di queste.

Sovrano- Hugri II Manto Bruno, sovrano degli gnomi settentrionali

Emblema- Tre diamanti bianchi su campo grigio scuro

Capitale- Colline d'Ombra, una grande città scavata nella roccia e celata nelle Terre selvagge

Esercito- Schiere di fanti gnomici, armati di lancia, scudo e spada corta od arco corto, protetti da cotte di maglia. Tutti gli gnomi possono essere chiamati a difendere il regno in caso di pericolo, e tutti, grazie alle loro lunghe vite hanno un qualche addestramento militare. Gli gnomi fanno anche molto affidamento sulle trappole e le illusioni con le quali difendono i loro regni sotterranei. Su campi aperti, nelle rare occasioni in cui gli gnomi vi si spingono, impiegano anche reparti di cavalleria montati su pony, e cercano di confondere il nemico facendo ricorso alle loro illusioni.

### **Hobbit**

Sovrano-

Emblema-

Capitale-

Esercito-

### **Terre Selvagge**

Sovrano-

Emblema-

Capitale-

Esercito-



# POPOLI DI TERALA : SUD-EST

## **Impero Auldim :**

Il più antico Stato umano del continente meridionale di Terala, sorto nello stesso periodo che vide la fondazione dei regni settentrionali di Themanis e Lagarit. Fondatore dell'impero fu Auld il Forte, capo della più potente stirpe degli uomini meridionali e condottiero delle schiere che sconfissero i preumani. La storia dell'impero si intreccia con quella del mondo, in epoche passate l'impero degli Auldim (i discendenti di Auld il Forte) ha dominato gran parte di Terala, costruito città su entrambi i continenti e controllato una vasta fascia dell'arcipelago equatoriale. Lalad-Nor la splendida capitale dell'impero più potente che il mondo abbia mai conosciuto rivaleggiava con le più meravigliose città degli elfi alti per sapere e bellezza. Gli eserciti imperiali comandati da Domestici Imperiali (membri, a volte onorari, della stirpe di Auld) non conoscevano rivali per potenza e combattività, eccetto che nelle perdute schiere di Lagarit od in quelle degli elfi alti. Altre stirpi minori, alleate con quella di Auld, governavano le province dell'impero e fornivano truppe e tributi. Ma tutto ciò è solo un lontano ricordo, infatti in tempi lontani, poco prima della caduta del Lagarit, l'impero Auldim entrò in guerra con il potente Impero dei Maghi di Carusal, uno Stato sorto poco dopo l'impero Auldim e custode delle principali conoscenze magiche della razza umana su Terala. L'impero dei maghi non disponeva delle illimitate stirpi auldim per il suo esercito, che era professionale ma piccolo se paragonato a tali forze, ne delle inesauribili ricchezze del più vasto impero del mondo, ma forte della propria magia, ineguagliata tra gli stregoni umani lanciò la propria sfida agli auldim. Terribile fu il conflitto che ne scaturì, le stirpi dei vassalli auldim colte di sorpresa e colpite sul fianco dai barbari delle pianure, arruolati dai maghi, ripiegarono ed i maghi presero il controllo del meridione per anni, ma forze fresche tratte da possedimenti lontani unite alle stirpi imperiali lanciarono una possente controffensiva e dopo lunghe lotte schiacciarono gli invasori, vincendo con il proprio coraggio ed il vasto numero la magia del nemico. Le truppe imperiali vittoriose invasero le province nemiche, e dopo due lotte protrattesi per anni le piegarono una ad una al loro volere. I maghi vedendo la minaccia incombente e temendo la fine del loro impero, scatenarono il loro immenso potere sulle stirpi auldim, ma i sacerdoti della città dei templi le proteggevano, allora disperati colpirono la terra stessa, l'effetto fu terribile. Le ricche province esterne dei due imperi furono devastate, il grande fiume Aufidion scomparve per sempre e la terra rimase spoglia e povera, le acque del mare in tempesta spazzarono via le flotte auldim e devastarono le coste meridionali. Tale fu la devastazione che gli del Dorinan e di Nivelenve, fino ad allora neutrali intervennero al fianco degli auldim ed il conflitto ebbe allora fine. Da allora il mondo non è più lo stesso, dell'impero dei maghi e dei suoi signori non vi è più traccia, oggi Carusal è un principato di saggi, mercanti e navigatori nel quale la magia è poco praticata, le sue province esterne e parte dei domini meridionali di auldim sono divenuti le Terre brulle, Auldim è invece entrato in una fase di inesorabile declino. Province lontane si sono ribellate, usurpatori hanno fiaccato ulteriormente l'impero scatenando guerre civili e le stirpi minori hanno reclamato ed ottenuto sempre più autonomia, al punto che oramai sono quasi indipendenti dal governo imperiale. Auldim resta comunque un grande impero ricco di sapere e meraviglie. Una di queste è la città dei templi che si trova a Lalad-Nor, si tratta del primo grande complesso religioso costruito dagli uomini e poi ampliato ed abbellito nei secoli, è un insieme di edifici collegati tra loro in modo da formare quasi un unico smisurato ed immenso edificio, ciascuno degli edifici più piccoli (alcuni enormi, altri minuscoli) è un tempio dedicato uno dei Giovani Dei, ciascun Dio ha il suo tempio, nessuno escluso, non ha importanza alcuna che gli uomini normalmente non lo venerino o che sia debole e dimenticato. A fianco di questi vi sono poi i templi dedicati alle dinastie regnanti sull'impero (tutte della stirpe auldim). Un'altra delle antiche meraviglie dell'Impero è la Sala dei Leoni, la sala del trono imperiale, dove due enormi leoni di pietra bianca custodiscono il trono imperiale. Oggi l'impero è solo una pallida ombra di ciò che è stato in passato, ma i suoi eserciti sono ancora temibili e la collera del suo sovrano è ancora tale da non essere provocata con leggerezza

Sovrano-Vridion-Auld IX, 97° imperatore auldim, sovrano delle genti, leone di Auld, voce dei quattro, prediletto di Hoadun, custode dell'equilibrio

Emblema- Due leoni bianchi coronati e rampanti affrontantisi e reggenti una spada bianca su campo rosso

Capitale- Lalad-Nor "La Città dei Templi"

Esercito- L'esercito auldim è antichissimo e la sua organizzazione è ancora impostata su quella degli eserciti umani che si batterono nel Conflitto delle Potenze, vi sono molti termini arcaici e tradizionali, ciò vale sia per i nomi delle unità che per i gradi. I popoli guidati da Auld fornivano truppe di stampo quasi tribale quindi le grandi unità di fanteria, fornite in genere per intero da uno stesso popolo sono note come stirpi, ciascuna di esse conta 15.000 guerrieri, le unità dell'imperatore sono le stirpi imperiali e la sua guardia del corpo è la temuta stirpe auldim. Le stirpi sono guidate da un Domestico (dell'imperatore) un generale che gode di grande fiducia ed è almeno membro onorario della stirpe di Auld, alcuni tra i più fidati detengono il rango di Domestico Imperiale e comando più stirpi riunite (tra le tre e le cinque). Le stirpi sono suddivise in vessilli di 3.000 guerrieri, guidati da un Vessillario e suddivisi in anelli di 300 guerrieri guidati da un Anellario, quest'ultimi sono divisi in numeri di 50 guerrieri guidati da un Numerario. La cavalleria segue un'organizzazione simile, ma su scala minore, le sue unità sono la Grande Ala (5000 cavalieri) comandata da un Maestro d'Ala, l'Ala (500 cavalieri) comandata da un Cavaliere Alato e la Cerchia (50 cavalieri) guidata da un Primo Cavaliere.

## **Città-Stato :**

Già parte dell'Ammiragliato meridionale o delle province occidentali dell'Impero carusaliano, resesi indipendenti con la fine della guerra e la devastazione dell'entroterra. Sono importanti centri commerciali e scali marittimi sulle rotte tra Auldim, Nivelenve, Carusal e Ro-Meldan. Rivali tra di loro per il controllo dei commerci.

## **Modar**

Una città fiera e bellicosa, governata da tre grandi capitani, costoro hanno preso il potere una decina di anni fa rovesciando il corrotto consiglio dei mercanti, che prosperava solo grazie al controllo esercitato su tutti i commerci. I tre capitani sono amici di lunga data, un tempo avventurieri, poi al servizio del consiglio come comandanti della flotta, divenuti presto popolari, grazie alle loro notevoli capacità, furono attaccati dal consiglio che cercò prima di rovinarli e poi di assassinarli, i tre come tutta risposta

guidarono una rivolta dei marinai cui si unì la popolazione e presto il consiglio fu rovesciato, i membri uccisi o scacciati. Modar è una grande città fondata in origine dagli auldim e ne conserva l'apparenza, ciò la rende molto gradita ai mercanti provenienti dall'Impero che spesso vi si fermano. Inoltre i capitani sono severi, ma giusti e godono del pieno sostegno della gente e delle truppe. L'ambizione e la capacità dei capitani hanno fatto sì che Modar iniziasse una campagna per pacificare le Terre Brulle più prossime alla città e ciò ne ha ingrandito i domini terrestri. Patrono di Modar è Seannar il Signore dei Mari, di cui i tre capitani sono fedeli seguaci.

### **Avassian**

L'antica capitale dell'ammiragliato meridionale, è il più grande porto della regione e, benché la baia di Orgal sia più ampia e riparata, Avassian resta la città più grande ed importante della regione. Governata dall'erede dell'ultimo ammiraglio meridionale, un vero principe auldim, fiero e sapiente, mantiene un aspetto splendido con molti templi, grandi palazzi, i migliori cantieri e poderose fortificazioni, che ne fanno la residenza preferita di molti mercanti che commerciano nella zona. Le genti di Avassian, sperano sempre un giorno di poter ristabilire il loro dominio sulle altre città della costa occidentale, e ritengono in cuor loro di essere superiori ai "provinciali" e "sempliciotti" che le abitano, tali convinzioni non attirano però loro le simpatie delle altre città, ed anzi la loro ambizione rischia di porli in aperto contrasto con Modar ed Orgal.

L'organizzazione governativa della città segue ancora la struttura che vi era ai tempi dell'Impero Auldim e ne mantiene ranghi ed uffici, lo stesso vale per le forze armate e per le leggi che vigono in città. Il culto più seguito è ancora oggi quello di Hoadun, il patrono dei popoli auldim e dell'impero.

### **Orgal**

La più ricca delle grandi città-stato della costa occidentale, dispone di una grande baia totalmente riparata dalla furia dell'Oceano ed è la meta preferita di molti mercanti, nei suoi grandi mercati si può trovare ancora oggi una gran quantità di merci provenienti da paesi lontani. Governata dalle famiglie di mercanti più ricche e potenti è una città essenzialmente pacifica, anche se non tranquilla, infatti il suo grande porto è una zona dove tutto può accadere e dove loschi traffici possono passare inosservati. I mercanti di Orgal mirano a stabilire una fitta rete di commerci in tutta la zona, tale da permettere loro di esercitare un certo grado di controllo politico sulle altre città. Per raggiungere questo fine hanno forato una grande compagnia commerciale i cui capitani e mercanti sono in pratica anche agenti governativi di Orgal, resta da vedere a quali sviluppi può portare una siffatta situazione.

### **Nessaria**

Nota anche come la città dei misteri, anticamente parte dell'Impero dei maghi di Carusal, divenuta indipendente dopo la fine di questo è una delle poche città che sono state risparmiate dal Grande Incantamento. Si tratta di un grande porto, che conserva l'antica struttura cittadina, ma essendo molto diminuito l'entroterra che ne dipende, oramai costituito da pochi villaggi e fattorie entro poco più di una giornata o due di viaggio, la città ha avuto un calo di abitanti, ma a differenza delle altre città-stato, le case che venivano abbandonate non furono mai demolite, per ordine espresso del primo Signore, esistono quindi grandi zone praticamente disabitate all'interno della città, nelle quali si possono fare incontri veramente strani, ma anche pericolosi.

Vi sono ancora una piccola scuola di magia, che ha sede nell'antica dimora di un mago, essendo la vecchia scuola di magia stata occupata dal nuovo signore della città, alcuni antichi templi e palazzi ed i cantieri navali più importanti della costa. La città continua a prosperare sui commerci, e molto oro ed argento finiscono nelle casse del suo Signore, vi sono anche una discreta flotta ed un piccolo esercito, entrambi ben organizzati. Molti culti sono ammessi in città, ma fra questi due hanno particolare rilievo, essendo dotati di grandi templi pur avendo relativamente pochi seguaci, quelli di Tais-Nokar e Tekaledian.

Il potere a Nessaria è sempre stato nelle mani del Signore della città il cosiddetto Gran Maggiordomo, un titolo che sembra derivare dall'antico Impero dei maghi, nessun Gran Maggiordomo è mai caduto vittima di attentati e nessun colpo di stato è mai riuscito a detronizzarne uno, Il Gran Maggiordomo regna a vita e sceglie sempre un erede, secondo criteri noti solo a lui, un anno esatto dopo la scelta abdica e scompare. Questa strana precisione ed organizzazione, oltre alle politiche a volte eccentriche dei Gran Maggiordomi, hanno dato alla città il suo curioso soprannome.

### **Pendak**

Anche Pendak faceva parte dell'Impero dei maghi ed era uno dei principali centri di scambio tra maghi ed elfi alti, vi si svolgevano un tempo commerci ricchissimi di oggetti favolosi, oggi la grande città, che sorge nell'entroterra e deve fare affidamento su piccoli porti costieri per i suoi commerci, è solo una pallida ombra di quello che era una volta. Parte della città è stata demolita, ma nel suo antico centro si vedono ancora molte alte torri e le grandi piazze dei mercati, oggi luogo di incontro di coloro che battono la via carovaniere delle Terre brulle, ma pochi sono oramai gli elfi che vi si recano ed è raro trovarvi prodotti di Nivelenve.

La città ha avuto varie forme di governo, inizialmente è stata retta da un generale ribelle dell'Impero dei maghi, poi un gruppo di sacerdoti e templari di Ugkmar ne ha preso brevemente il controllo, spodestati poi da un grande mago fuggito da Carusal, ma questi fu sloggiato dagli elfi alti che vi posero a capo un Signore ereditario, ma la linea di costui si estinse durante un conflitto con Nessaria e da allora un consiglio dei saggi governa la città. Si tratta di mercanti, sacerdoti, maghi ed i tre capi militari della città, l'ammiraglio, il capitano della guardia cittadina ed il comandante della guardia di frontiera.

Comunque oggi Pendak non ha grandi forze militari, mantenendo solo quelle necessarie ad assicurare l'ordine interno e la difesa da predoni e pirati.

### ***I Feudi Imperiali :***

Sono gli ultimi territori, al di fuori dei domini diretti dell'Imperatore Auldim, a riconoscerne in qualche modo la sovranità, gli ultimi rimasti d'un grande impero che dominava l'arcipelago equatoriale e si estendeva su buona parte dei due continenti. I Duchi governano i territori più vasti, ricchi e potenti e guidano popoli vassalli in grado di mettere in campo 2 o 3 stirpi di guerrieri. I Conti sono vassalli minori capaci di armare una sola stirpe e più pronti ad ubbidire ad una eventuale chiamata dell'Imperatore. L'Ammiragliato settentrionale detiene il controllo dell'ultima grande flotta auldim comprendente più di metà delle navi da guerra rimaste nell'Impero, ma le sue truppe di terra ammontano solo a due vessilli, ciò lo rende dipendente dall'impero per la difesa del suo territorio qualora nemici raggiungano le coste, questo è uno dei principali stimoli della sua fedeltà all'Imperatore.

#### 1 Ammiragliato settentrionale

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 2 Ducato di Vesron

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 3 Ducato di Sioran

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 4 Marca dei pirati

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 5 Marca delle Terre brulle

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 6 Contea di Taritia

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 7 Contea di Naupata

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 8 Contea di Osgaran

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

#### 9 Contea di Merat

Sovrano-  
Emblema-  
Capitale-  
Esercito

### ***Barbari delle Praterie :***

Tribù nomadi di cavalieri dediti alla pastorizia ed alla caccia. I popoli delle pianure sono fieri e bellicosi, spesso eseguono razzie ai danni di tribù vicine o dei regni confinanti. Ciascuna tribù reclama come proprio un vasto tratto della Grande Pianura (Il Prato degli Dei) comprensivo di varie pozzi d'acqua, indispensabili per la vita nel immenso mare d'erba privo di fiumi od altre fonti d'acqua facili da trovare. Infatti la pianura è un lieve altopiano al di sotto del quale scorrono molti fiumi sotterranei che la rendono verde e rigogliosa. Le tribù sono guidate da capi guerrieri consigliati da sciamani dei totem. Ciascuna tribù vive sparpagliata su di un ampio

territorio dedita alla gestione delle proprie mandrie e si riunisce solo in caso di pericolo o per certe ricorrenze particolari. Ma i barbari non sono gli unici ad attraversare la pianura, vi sono infatti anche grandi carovane che la percorrono durante tutta la buona stagione, in genere i mercanti che le guidano preferiscono pagare un tributo ai capi delle tribù il cui territorio attraversano che corre il rischio di essere depredati dai pirati o dover viaggiare per le Terre brulle. L'unico rischio che può capitare è quello di trovarsi coinvolti in una razzia da parte di una tribù rivale od incontrare gruppi di cavalieri che rifiutino il tributo offerto. I monti che circondano la Grande Pianura sono ricchi di risorse minerarie, ma, esclusi quelli dei regni di Bar-Arghal, sono popolati da orchi, troll e grimlock ed avventurarsi tra di essi in cerca di tesori è follia. Può capitare di incontrare sciamani erranti o gruppi di razziatori orchi. La Grande Pianura è un luogo pericoloso, sebbene non così inospitale come le steppe di ghiaccio del Nord. Anche qui, come nel profondo Nord, può sorgere un capo in grado di unire i barbari per brevi periodi, il Supremo Saengor, così è esso chiamato dai barbari stessi. Solo che a differenza di quanto accade nelle steppe di ghiaccio il potere del Saengor non si regge unicamente sulla forza militare, infatti per il popolo delle pianure viene innanzitutto il prestigio personale ed il favore accordato dai totem, questi sono in larga parte dipendenti dalla capacità dell'aspirante Saengor d'ottenere l'Anello degli Animali, l'oggetto più sacro del popolo delle pianure. Se l'anello rifiuta l'aspirante Saengor questi non controllerà mai tutte le tribù in quanto privo del favore di tutti i totem e sarà sostenuto solo da coloro che riuscirà a convincere o sottomettere.

L'Anello degli Animali è custodito dalla tribù del Lupo Spettrale in luogo segreto celato fra i monti che circondano la pianura.

Fra le principali tribù si contano quella del Lupo Spettrale, quella del Ragno delle Rocce, quella dello Stallone di Fuoco e quella della Tigre d'Oro, ma le tribù sono numerosissime e le loro fortune mutano con il passare dei secoli.

Sovrano-ciascuna tribù ha un suo capo, di tanto in tanto un capo di grandi qualità riunisce sotto il suo dominio più tribù

Emblema-ciascuna tribù usa come emblema il proprio totem

Capitale-nessuna

Esercito-gli uomini di ogni tribù ne formano l'esercito, una tribù media può contare su di un migliaio di guerrieri, tutti a cavallo, anche se alcune tra le più potenti hanno fino a cinquemila guerrieri. I giovani formano l'avanguardia e sono armati in modo leggero fungendo in genere da arcieri a cavallo ed esploratori, gli altri guerrieri, equipaggiati con armature di cuoio, lance da cavallo, sciabole ed archi cercano di sfondare le linee nemiche con una carica travolgente. I guerrieri delle varie tribù portano spesso delle insegne simili a piccole bandiere legate alle selle dei cavalli così da rendere facile distinguere la tribù d'appartenenza anche da lontano o durante la confusione della battaglia. I guerrieri delle pianure sono cavalieri abilissimi ed utilizzano spesso astuti trucchi e complicate manovre per sorprendere e sconfiggere il nemico, ma a volte si lasciano trascinare dalla furia religiosa trasmessa loro dagli sciamani e diventano implacabili fanatici.

### ***Regno di Sesir :***

Uno dei due cosiddetti "regni gemelli". Fondato da Mekalian il Nobile, un valente guerriero umano, che radunò intorno a sé le genti della regione per lottare contro gli orchi ed i troll che infestavano la regione. Il regno è relativamente giovane se paragonato a regni come Arnath o Carusal, ma ha già accumulato una sua storia ricca di fatti, primo fra questi è la rivalità con il vicino e coevo regno di Frosnal, il secondo è l'amicizia di lunga data tra il Sesir e gli elfi di Calevenve. In epoche passate i sovrani del Sesir hanno dominato il meridione del Frosnal, ma hanno dovuto abbandonare la regione insieme alle loro ambizioni imperiali in seguito all'invasione del Sesir da parte dei barbari delle pianure. Ancora oggi alcuni nobili del Sesir conservano titoli (puramente onorifici e teorici ed assolutamente non riconosciuti nel Frosnal) su feudi del Frosnal meridionale. Il regno è retto con il sistema feudale, il Re controlla direttamente i suoi possedimenti privati e concede invece le altre terre ai suoi vassalli in cambio di lealtà ed ubbidienza. Ciascun vassallo fornisce al sovrano un contingente militare e paga un tributo. Il regno è una vasta pianura ricca di cupe foreste semi-inesplorate ed intervallata da piccoli tratti di colline e paludi. Non vi sono molte grandi città ed i commerci sono limitati, ma la campagna è costellata di piccoli villaggi ciascuno dominato da un castello o da una torre e circondato da palizzate o mura. Il regno è diviso in 30 feudi affidati ai vassalli appartenenti alla nobiltà del regno e tre grandi feudi governati da principi della Casa reale, il Nevsir, lo Svorir e l'Uvesir, a ciò si aggiunge il territorio di Bor-Sesirim governato direttamente dal sovrano. Frequenti sono gli scontri e le faide tra i nobili, anche se l'attività bellica principale è rivolta contro i frosnal ed i barbari delle pianure. Per difendere il regno dalle incursioni dei barbari i sovrani del Sesir hanno fatto erigere la più potente fortezza dell'Esmeldia, la rocca di Sedilim, un maestoso castello sito su di uno sperone di roccia a più di cinquecento metri dal livello della pianura, questa fortezza gode fama di essere inespugnabile e domina la pianura ai suoi piedi per decine di chilometri, sbarrando così il varco nei monti del Recinto ai barbari. L'attuale Re, Nosalian III, è assai giovane essendo salito al trono solo di recente dopo l'improvvisa e prematura scomparsa del padre, Mekalian V, in seguito ad una misteriosa malattia. Nosalian si è appena sposato e non ha figli, eredi al trono sono i suoi cugini Meldian duca di Nevsir ed Ulian duca di Uvesir ed il fratellastro Landalian Duca di Svorir. Il giovane re è propenso a seguire i suggerimenti dei suoi amici elfici di Calevenve che consigliano la pace e la riconciliazione con il Frosnal, ma a corte vi sono ancora molti nostalgici esmeldiani che vorrebbero riprendere le ostilità con i rivali.

Tristemente nota resta la città morta di Bor-Aidrim, una volta tanto potente e splendida tale da rivaleggiare con Bor-Sesirim e Bor-Frosnalim per il dominio dell' Esmeldia, oggi luogo di morte e desolazione, afflitta da un'antica maledizione ed abitata solo dagli spettri inquieti dei suoi antichi abitanti e vigilata da druidi solitari e coraggiosi. La leggenda vuole che, nonostante siano passati più di trecento anni dalla fine di Bor-Aidrim per una misteriosa calamità, il suo ultimo Duca, Egrion il Cupo, vi regni ancora. Le principali divinità del Sesir sono Uldan, Maethus ed Elendos tra i nobili ed Eldena per la popolazione, quasi tutte le altre hanno seguiti minori.

Sovrano-Nosalian III

Emblema-Campo partito diagonale verde e nero con corona e falce di luna in argento

Capitale-Bor-Sesirim

Esercito-Il Sesir dispone di un classico esercito feudale. Il sovrano dispone di un certo numero di cavalieri suoi vassalli diretti, di armigeri e miliziani presi dalle sue terre e di una guardia reale, per il resto fa affidamento sui contingenti feudali. Ciascun vassallo è infatti tenuto a mettere a disposizione del re un certo numero di cavalieri pesanti e relativa scorta di sergenti, armigeri e miliziani, il numero varia a seconda dell'estensione e della popolazione del feudo. Il Sesir può contare su quasi tremila cavalieri feudali, un numero doppio di sergenti e dodicimila armigeri, la milizia è enormemente più numerosa visto che può comprendere teoricamente tutti gli uomini in grado di combattere del regno, ma è armata assai male e praticamente priva di addestramento. Circa metà dei cavalieri vengono dai feudi dei vassalli, l'altra metà proviene dai territori della famiglia reale.

### ***Regno di Frosnal :***

L'altro dei due "regni gemelli", fondato da Horvath il Canuto pressoché nello stesso periodo in cui Mekalian creava il Sesir (poco prima realtà, fatto di cui i frosnal vanno orgogliosissimi). Horvath riuni sotto il proprio dominio le genti cui apparteneva ed al loro comando combatté orchi, troll e pirati creando un piccolo regno poi ampliato dai suoi successori. Antica è la rivalità con i vicini sesir così come l'amicizia con gli elfi di Calevenve. Queste non sono però le uniche cose che i due regni hanno in comune, essi infatti s'assomigliano molto nella geografia, nel governo e nell'economia, ciò non deve però stupire, non si tratta infatti d'un semplice caso. Le genti dei due regni appartengono allo stesso ceppo si somigliano molto nel fisico e nella mentalità e parlano lingue simili derivate dall'antico esmeldiano (tutta la regione di Nord-Est era anticamente note come Esmeldia, ed esmeldiani ne erano le genti, la rivalità tra i due regni risale all'ambizione d'entrambi di diventare un Impero esmeldiano). Non è saggio ricordare ad un frosnal la dominazione ad opera dei sesir del meridione del regno ed è considerato un insulto mortale riconoscere i titoli nobiliari sesir del periodo, specie di fronte all'attuale conte frosnal. Nel Frosnal i commerci marittimi sono assai più diffusi, ma così è pure il flagello dei pirati, per risolvere tale problema i sovrani del Frosnal hanno concesso come base due castelli e relativi porti ai cavalieri del Leone Marino i quali pattugliano le acque e combattono i pirati. Il regno è diviso in 20 grandi feudi ciascuno retto da un conte vassallo del re ed a sua volta signore di vari nobili minori e cavalieri del regno. Il re si riserva un vasto territorio intorno alla capitale come feudo personale. Il sovrano regna consultandosi spesso con fidati consiglieri e con gli ambasciatori elfici, cercando di operare in modo saggio ed avveduto, fra i principali consiglieri vi sono il Gran Mago di corte Vernal Vesti di Bruma, Lonroch conte di Bor-Haldalim, campione del Regno, Enhar di Dalran-ab-Serachlim Maggiordomo del Re ed il Principe ereditario Sirvath.

Le divinità più seguite dai frosnal sono Uldan e Maethus tra la nobiltà ed Eldena tra il popolo, altri culti di un certo rilievo sono quelli di Seannar e Tekaledian.

Sovrano-Erkvath II, della casata di Horvath il Canuto

Capitale- Bor-Frosnalim

Emblema-Spada verticale con due rose bianche avvinghiatevi intorno su campo blu

Esercito-Anche il Frosnal dispone di un esercito feudale. Il sovrano dispone di un certo numero di cavalieri suoi vassalli diretti, di armigeri e miliziani presi dalle sue terre e di una guardia reale, per il resto fa affidamento sui contingenti feudali. Ciascun vassallo è infatti tenuto a mettere a disposizione del re un certo numero di cavalieri pesanti e relativa scorta di sergenti, armigeri e miliziani, il numero varia a seconda dell'estensione e della popolazione del feudo. Il Frosnal dispone di circa 4000 cavalieri feudali un numero doppio di sergenti e sedicimila armigeri, la milizia è enormemente più numerosa visto che può comprendere teoricamente tutti gli uomini in grado di combattere del regno, ma è armata assai male e praticamente priva di addestramento. Il re comanda direttamente un migliaio di cavalieri, gli altri sono agli ordini dei conti del regno.

### ***Regno di Ro-Meldan :***

Nato dall'unione del Ducato di Rovil e del Regno di Meldan. Tale unione, tra un paese di montanari ed uno di marinai ha dato risultati insospettabili a prima vista. Ora come ora il regno è l'astro nascente del continente meridionale. La diversità di conoscenze dei due popoli, unita alla loro mentalità pratica, ha costituito una ricchezza che è il segreto del successo del regno. Governato da un Re appartenente ad una delle famiglie reali roviliane o meldaniane (ve ne sono una decina in tutto), i nobili sono proprietari terrieri o dignitari reali che ricevono in affidamento vitalizio una provincia reale od una carica a corte o nell'esercito. Le province sono tutte affidate a vita a governatori di nomina reale, due, quelle create dall'antico Ducato di Rovil e dal Regno di Meldan sono sotto diretto controllo reale ed affidate a luogotenenti, la cui carica viene rinnovata ogni cinque anni, le altre sono rette da governatori provenienti dalla carriera militare fedeli al Re. Lo Stato è fortemente centralizzato, il sovrano controlla tutto grazie all'efficiente burocrazia reale. L'esercito è formato da soldati stipendiati, cui si aggiungono reparti scelti di mercenari e riservisti ben addestrati richiamati in tempi di crisi. Il controllo della corte su tutte le forze armate regolari, che vengono pagate direttamente dalla tesoreria centrale, fa sì che il potere della corona sia fortissimo, i nobili possono mantenere solo piccoli seguiti di servitori armati assolutamente inadeguati al confronto delle legioni del Re. Il regno è ricco grazie alla eccezionale fattività dei cittadini, alla capacità amministrativa della burocrazia reale ed alla crescente importanza dei commerci marittimi con i regni gemelli di Frosnal e Sesir verso Nord e Carusal e Nivelenve verso Ovest. I ro-meldani sono gente ambiziosa e capace, dai modi austeri, sognano di creare un giorno un impero che possa comprendere gran parte del Sud-Est, dai confini con le terre elfiche a quelli con i regni gemelli. Meldanos è una imponente città di pietra bianca costruita intorno al principale attracco della grande baia di Ro-Meldan, al suo interno si trovano il complesso del palazzo reale, una serie di grandi edifici circondati da giardini e racchiusi dietro alte mura di cinta, e numerosi templi, primo fra tutti quello di Elendos il Sole onniveggente, patrono del regno, sormontato da una magnifica cupola d'oro, seguono in importanza quelli di Uldan, Argeloth e Seannar. Molte ville dalle bianche colonne, residenza della grande nobiltà, sorgono sulle colline sovrastanti la città, da qui si domina il mare e si vedono tornare le navi da spedizioni in terre lontane. La I legione ro-meldana è alloggiata in città sotto il comando diretto del sovrano e sfilava spesso in parata attraverso le vie della città. A Meldanos è facile trovare merci e genti provenienti da ogni paese del continente meridionale ed anche oltre, la città è uno dei più fiorenti e vivaci centri del continente e seppur le sue strutture siano piuttosto recenti e non certo pari a quelle di città più antiche sia la Scuola delle Arti Superiori che i templi sono in rapido sviluppo.

Sovrano-Evendos V, della terza dinastia roviliana

Emblema-Un Leone bicipite e rampante bianco su campo blu traversato da una banda rossa

Capitale-Meldanos

Esercito-Regolare e sotto il diretto controllo dell'amministrazione centrale dello Stato. I soldati ro-meldani sono tutti professionisti inquadrati in possenti legioni di fanteria dislocate nelle varie province del regno, ciascuna forte di 5000 guerrieri e comandata da un maestro dei soldati (generale) fedele alla corona. Le legioni sono per 3/5 composte da fanti pesanti, per 1/5 d'arcieri e per il restante quinto di cavalleria pesante, fornita dalla piccola nobiltà e dai ricchi borghesi. Fanti ed arcieri provengono dalle classi dei cittadini e dei contadini di ceto medio basso e sono in genere secondi o successivi figli maschi, ovvero coloro che non ereditano la terra o l'attività lavorativa di famiglia, la vita militare costituisce una valida alternativa alla ricerca d'un lavoro dipendente, la paga è buona, il prestigio è elevato. Chi si congeda dall'esercito trova sempre un buon lavoro (si tratta di uomini validi ed il governo li aiuta in ciò) e va a formare la riserva, richiamabile in tempi di crisi eccezionali (la riserva non è più stata chiamata dai tempi della prima dinastia roviliana). In alcuni casi la burocrazia arruola unità mercenarie che vengono affiancate per la durata di una campagna ad una legione, per fornirle di truppe d'appoggio o reparti specializzati.

### ***Principato di Carusal :***

Erede e successore dello scomparso Impero dei Maghi di Carusal, è uno stato ben organizzato, erede d'una tradizione di efficienza, ma assai diverso dal perduto impero di tempi passati, infatti oggi è proibito per legge ai maghi di detenere potere politico o rivestire cariche pubbliche. Il principe è sempre membro d'una delle antiche famiglie nobili che hanno fondato lo Stato, ma non può essere un mago. Avendo irrimediabilmente perduto l'entroterra, trasformato nelle Terre brulle, il principato si è dedicato alla navigazione, ai commerci marittimi ed all'esplorazione dei mari. I suoi vascelli si spingono in acque lontane fino al continente settentrionale, attraverso l'arcipelago equatoriale o persino nelle pericolose acque delle Isole di Cristallo, in cerca di profitto ed avventura e sono i più audaci navigatori del continente meridionale. Il principato è diviso in piccoli feudi, ciascuno affidato ad un singolo cavaliere ed a poche decine di fanti, costoro rispondono tutti al governatore militare della provincia, il governatore civile esercita infatti la sua autorità solo su coloro che non fanno parte delle forze armate. Governatori e comandanti militari vengono scelti esclusivamente tra i ranghi dell'antica aristocrazia. Molti nobili possiedono vaste proprietà terriere, ma a queste non è legato nessun tipo di potere politico ufficiale, non solo, costoro sono tenuti a fornire contingenti di truppe leggere all'esercito pena la perdita della proprietà, comunque dalla proprietà terriera deriva un certo potere economico che accresce l'influenza politica dei proprietari. Le terre del principato sono inoltre costellate dai resti del suo magnifico passato, infatti si incontrano spesso nelle campagne colossali speroni rocciosi sulla cui sommità sorgono imponenti edifici, questi sono i resti degli antichi collegi dei maghi, delle loro fortezze e dimore, spesso gli avidi e gli incauti si avventurano tra queste rovine quasi irraggiungibili per non fare più ritorno, ma sebbene le principali rovine siano state da tempo svuotate dai soldati dei principi o devastate dal conflitto, di tanto in tanto qualcuno riesce a trovarvi tesori favolosi di un'epoca perduta.

La città di Carusal è antichissima per gli umani, seconda solo alle prime città dell'Impero Auldim, ed è nota come la città dalle mille torri grazie al gran numero di torri, alcune antichissime, che ancora oggi ne dominano il panorama. Persino il principe di Carusal vive in una grande torre, di dimensioni tali da dominare la città, già sede dell'antico consiglio dei principi-maghi, che si dice protetta da perdute stregonerie.

Per il resto le vie della città sono strette e cupe, contrariamente a Meldanos, che risplende di marmi candidi, Carusal è una città di pietra grigia e nera, che sembra come avvolta da una coltre di nebbia, anche nelle giornate più limpide, ciò nonostante i carusal sono gente curiosa, interessante e ben disposta verso gli stranieri. La città resta come un ricordo di altri tempi e custodisce ancora molti segreti, alcuni dei quali sono custoditi nella grande scuola di magia, ma altri sono celati nelle profonde segrete delle torri o dietro finestre che restano sbarrate anche quando il sole è alto in cielo.

La terra del Carusal riflette in parte questo carattere ed in parte il fatto d'essere una sottile striscia erbosa tra impervie montagne ed un oceano semi-polare, si tratta infatti di una landa verdeggiante, ma prevalentemente erbosa, con rari boschi e dominata da forti venti.

Prima divinità del Carusal è Seannar, ma Tais-Nokar, Tekaledian, Argeloth e Silemine hanno molti seguaci.

Sovrano-Phokion I

Capitale-Carusal

Emblema-Serpente marino alato verde mare e coronato d'oro su campo bianco

Esercito-Piccolo ma efficiente l'esercito del Carusal trae le sue origini e tradizioni da quello dello scomparso Impero dei Maghi, non vi sono più stregoni combattenti come una volta, ma per il resto il modello base è rimasto lo stesso. La cavalleria regolare, formata dalla piccola aristocrazia terriera e militare costituisce il fulcro dell'esercito, pesantemente corazzata ed armata è assai temibile e ben addestrata, raggruppata in reggimenti regolari ciascuno con il suo comandante ed i suoi colori. La fanteria è invece composta da volontari tratti dai ranghi del popolo, ed anche se sul campo di battaglia svolge essenzialmente una funzione d'appoggio è comunque ben addestrata ed equipaggiata. Arcieri e schermagliatori sono in genere forniti dai latifondisti come parte dei loro obblighi, il più delle volte il latifondista versa una quota in denaro per l'equipaggiamento e recluta dei volontari tra le famiglie dei suoi contadini e poi li affida al comando provinciale, in casi più rari organizza di persona l'unità combattente secondo gli schemi dell'esercito e ne assume il comando. Le milizie cittadine non vengono mai usate sul campo di battaglia, il loro unico scopo è quello di difendere e pattugliare le città. L'esercito carusaliano è composto di soldati semi-professionisti. Noto è la marina da guerra che comprende molti vascelli adatti alla navigazione in acque lontane e dispone anche d'un piccolo numero di grandi galee da battaglia.

### ***Elfi dei Boschi :***

Il Regno del Dorinan è uno dei primi insediamenti elfici del Mondo, una delle prime fortezze boschive degli elfi nella loro lotta contro i popoli preumani. Mentre gli elfi alti hanno preferito lasciare il rifugio delle foreste per erigere grandi regni e città di pietra, gli elfi dei boschi vi vivono ancora così come facevano i loro antenati all'alba dell'Era dei Popoli Nuovi. La casata dell'Albero Bianco è nobile ed antichissima, splendide sono le sue aule scavate nella pietra delle colline al centro della grande foresta, mirabile opera di artigiani nani ed elfi, un fantastico susseguirsi di ampi saloni e lunghi corridoi nei quali risuonano i canti e le note dell'arpa. Altre casate hanno eretto fantastiche città sospese tra i rami di enormi alberi o nelle radure della foresta. Oggi gli elfi dei boschi sono felici di poter vivere in pace nel loro regno isolato dal mondo e dagli altri popoli, pochi sono coloro che si spingono attraverso le Terre brulle fino alla corte del re degli elfi, ma nonostante questo forte isolazionismo gli elfi non si sono estraniati completamente dal Mondo. Sono infatti ben consci del fatto che ciò che accade nel Mondo può arrivare a toccare anche il loro regno per quanto remoto ed inaccessibile così il Re ha istituito una vigilanza continua sui confini e sulle Terre brulle.

Sovrano- Aenglor dell'Albero Bianco

Capitale-Angernon

Emblema-Albero Bianco su campo verde

Esercito-Fanti elfici armati di archi e lancia, protetti da corazze di cuoio o da grandi scudi di legno, vi sono inoltre gli spadaccini del re che indossano cotte di maglia e brandiscono lunghe spade, la cavalleria è praticamente inesistente. Il comando delle truppe ai confini è affidato alla casata del Rivo Impetuoso, già signori del perduto fiume Aufidion, questi elfi vigilano attentamente su ciò che accade lungo ed oltre i confini del regno per evitare il ripetersi di eventi quali quelli che portarono alla creazione delle Terre brulle, nulla di ciò che avviene per almeno due giorni di cammino di distanza dai confini sfugge loro.

### ***Nivelenve :***

Regno meridionale degli elfi alti, detto anche il Regno dei Navigatori, è retto dai sovrani della casata del Vento Tempestoso. Nivelenve è il regno dei più grandi marinai tra gli elfi alti. Gli elfi alti di Nivelenve sono i più numerosi del continente meridionale e vivono in una terra pacifica ed avanzata, il clima è freddo, ma non al punto d'essere inospitale od ostile. Il Regno ha una grande città ove vive il Re e dove è ancorata la maggior parte della grande flotta elfica, ma la campagna è costellata di città più piccole, costruite in solida pietra, governate dai signori delle varie casate del regno. Ciascuna di queste città dispone di solide mura e buoni guerrieri, le più grandi si trovano sulle coste e fungono da porti secondari e sono di ragguardevoli dimensioni, specie se paragonate a quelle dei regni umani meno avanzati. Molte fortezze costellano i Monti Frangivento e ne controllano i pochi passi e le ricche miniere. Infatti il regno di Nivelenve è una delle principali fonti d'argento e di pietre preziose del continente meridionale. Nivelenve è il più potente e popoloso regno elfico del meridione e la sua gente è dotata di notevole spirito d'avventura, è probabile che solo Auldim e Ro-Meldan eguagliano o superino Nivelenve in popolazione, potenza e ricchezza. Nivelenve è uno dei tre regni che ospita il Consiglio degli Stregoni meridionali.

Silendelin è la principale città degli elfi nel continente meridionale, si tratta di una città dalla bellezza austera, costruita con pietra grigia, con imponenti fortificazioni e grandi palazzi che fiancheggiano enormi strade, capaci di contenere folle smisurate, al centro del suo enorme porto si trova una grande isola sulla quale sorge il palazzo del Re sovrastato da una grande torre-faro. Silendelin è una città costruita per un popolo numeroso e potente, con grandi ricchezze e non fa mistero di ciò. I suoi abitanti sono severi ed nobili, eleganti nelle loro vesti, preziose e finemente lavorate e decorate, sovente la sera si odono canti e musiche, provenienti da alte torri, che narrano le glorie di questo popolo possente e fiero. Non sempre gli stranieri si trovano a loro agio in questa grande e meravigliosa città, in quanto spesso si sentono estranei, magari rozzi e semplici, circondati da qualcosa di troppo antico e diverso per la loro mentalità, comunque numerosi mercanti si fermano nella città delle Tempeste per commerciare con i suoi potenti signori.

Sovrano-Tarsulien del Vento Tempestoso

Emblema-Un turbine di vento stilizzato in azzurro su campo grigio

Capitale-Silendelin

Esercito-Nivelenve dispone di un grande esercito organizzato sulla fanteria con spada o lancia e scudo, protetta da cotte di maglia di eccezionale fattura, ed appoggiata da arcieri, portatori d'ascia e cavalleria. Come tutti gli eserciti elfici anche quella di Nivelenve conta sull'addestramento e l'abilità delle sue truppe. Disciplina e magia unite all'organizzazione elfica rendono tale esercito il più potente del continente eccezion fatta per quelli di Auldim e Ro-Meldan, che ne rivaleggiano la potenza. Ma Nivelenve è soprattutto una potenza navale, infatti, protetto dai Monti Frangivento e separato dagli altri regni grazie alle Terre brulle, impiega il proprio esercito quasi solo per respingere occasionali incursioni di orchi o troll. La flotta invece ha un ruolo ben più attivo, dovendo pattugliare le acque circostanti, ricche di commerci e quindi infestate da pirati. Gli agili velieri di Nivelenve sono armati per la guerra e sono in grado di ridurre all'impotenza una nave nemica con il solo fuoco a distanza senza doverla abbordare. L'unico serio rivale alla potenza marittima elfica è il regno di Ro-Meldan.

### ***Calevenve :***

Il Regno più orientale degli elfi alti, retto dalla casata del Sole Avvampante, una delle più nobili e bellicose. Gli elfi di Calevenve abitano in una terra pianeggiante e verde, coperta di tanto in tanto di piccoli boschi, ricca ed ospitale, vi hanno eretto cinque grandi città, ciascuna governata da una nobile casata, la più potente delle quali è quella reale che governa Ulemalin. Casate più piccole governano le altre zone del regno. Giunti anticamente in questa terra per combattervi delle schiere di preumani gli elfi si trovarono presto in svantaggio numerico per l'abbandono della lotta da parte degli antenati dei barbari delle pianure, ma alleati dei nani di Bar-Arghal fecero ricorso all'esperienza metallurgica di quest'ultimi ed invece di desistere dalla lotta o di ritirarsi nelle profondità delle foreste si equipaggiarono con le corazze più pesanti e resistenti che fosse possibile produrre e con armi atipiche per i guerrieri elfici, infine impiegarono sempre più le truppe a cavallo che meglio si adattavano alle pianeggianti distese esmeldiane. Sconfitti i preumani gli elfi di Calevenve mantennero questo nuovo armamentario che tanto bene li aveva serviti. Con il tempo poi si avvicinarono agli esmeldiani che lottavano contro le popolazioni di orchi e troll che infestavano la zona e li aiutarono a creare i due regni di Frosnal e Sesir, che imitarono gli armamenti dei loro potenti alleati elfici. Oggi svolgono una funzione di mediatori nelle continue rivalità tra i due popoli umani, la loro opera sta iniziando a dare i suoi frutti visto che almeno i sovrani umani da qualche tempo sono più pacifici. Gli elfi di Calevenve sono fieri e bellicosi, ma anche molto più pronti di tanti elfi alti a trattare da pari a pari con le altre razze, restando sempre ben consci di essere elfi alti, ma in grado di capire anche l'altrui valore. Questo atteggiamento permette loro di convivere molto bene con i loro vicini umani e nani e li rende molto apprezzati da costoro. Ulemalin è la splendida capitale di questo regno elfico, le sue mura di pietra racchiudono una delle più belle città del mondo, maestosi palazzi e torri dalle linee aggraziate si ergono gli uni di fianco alle altre in una grande città portuale costruita seguendo un preciso progetto, fortificazioni imponenti sia verso il mare che verso la terra la rendono sicurissima. Grandi lanterne dorate illuminano di notte le strade della città fuggendone ogni ombra e ronde di soldati del re, abbigliati di lucenti cotte di maglia e marciali al suono di antiche canzoni, vigilano sulla sicurezza degli abitanti. La città intera sembra quasi risplendere di una luce dorata dopo il tramonto, ciò è dovuto ai riflessi delle sue innumerevoli luci sulla pietra giallo-ocra con cui è costruita. Uno splendido palazzo di pietra lievemente dorata è la residenza del Re ed ospita continuamente delegazioni ed ambasciate dei popoli vicini, che spesso si rivolgono al Re per avere consigli ed aiuti.

Sovrano-Findal del Sole Avvampante

Emblema-Un sole d'oro rosso su campo blu

Capitale-Ulemalin

Esercito-L'esercito di Calevenve è numeroso, ma la sua potenza deriva più dall'armamento pesante e dalla bellicosità dei suoi membri che dal numero stesso. Ogni casata è tenuta a fornire al sovrano un certo numero di cavalieri in armatura a piastre, con un seguito di cavalleria e fanteria equipaggiata nel modo più pesante possibile. Un esercito di Calevenve in marcia costituisce uno spettacolo impressionante, la terra trema al suo passare, riflessi d'oro e d'argento si levano tra le folte schiere vestite con le livree delle varie casate. La flotta è altrettanto combattiva e dispone di grosse navi a vela adatta essenzialmente a battaglie navali e scontri diretti.

### ***Bar-Shamdar :***

I nani di Bar-Shamdar, sono un popolo abituato a vivere isolato dal mondo, non hanno infatti mai legato gran ché con i maghi di Carusal o con i popoli delle Terre brulle, gli unici con i quali si sono trovati in buoni rapporti sono stati i roviliani. L'amicizia tra i Re nanici ed i Duchi di Rovil è antica e basata su modi di vivere e pensare abbastanza simili, ed anche oggi che i roviliani fanno parte del Regno di Ro-Meldan resta un certo legame. Per il resto i nani di Bar-Shamdar ed i loro alleati gnomici sono ben contenti di vivere nei regni montani della loro confederazione. Ciò è possibile anche grazie alla grande vallata interna racchiusa tra le montagne di Bar-Shamdar, questa è una sorta di immensa conca ed al suo centro si trova un piccolo lago, i nani vi coltivano molte delle provviste che consumano. Questa vallata è un segreto gelosamente custodito e nessun uomo, elfo, orco, troll od altro vi ha mai messo piede ne vi ha posato lo sguardo. Dato il loro modo di vivere isolato ed i rari contatti con il mondo esterno i nani di Bar-Shamdar sono ancora più taciturni e diffidenti degli altri nani. Circondati per gran parte della loro storia da popoli ostili od alieni per mentalità i nani cercheranno valide prove della buone fede di ogni potenziale amico, socio o controparte. I modi semplici ed austeri dei ro-meldani e la loro disponibilità a commerciare secondo gli usi e le esigenze dei nani stanno iniziando a far breccia in questo tenace isolazionismo. Quasi tutti i rapporti con il mondo esterno sono mantenuti dagli gnomi della Confederazione.

Sovrano-Selgrim II

Emblema-Ascia argento su campo rosso

Capitale-Esilb-aska-bork, la Città dell'Ascia d'argento

Esercito- Schiere di fanti nanici, armati di asce e coperti dalla testa ai piedi di armature a piastre, si tratta di un esercito molto potente e fiero, che si reca in battaglia intonando antichi canti e con elmi dalla foggia di teste di belve feroci, alcuni guerrieri usano le balestre, ma non vi è cavalleria negli eserciti di Bar-Shamdar. I nani dell'Ascia d'argento non amano lasciare i confini del loro regno e marciano in battaglia solo in casi eccezionali. Fanti gnomi con armature di cuoio o cotte di maglia fungono da esploratori, illusionisti dello stesso popolo celano invece l'esercito nei suoi spostamenti.

### ***Bar-Arghal :***

La confederazione dei regni nanici di Bar-Arghal comprende sei grandi regni dei nani delle rocce e vari regni minori di nani delle colline e di gnomi. Tutti i regni inviano un loro rappresentante alla corte del Re del Fiume di Ferro, Thorgrim Mano di Ferro, il più potente di tutti i sovrani nanici di Bar-Arghal. Questi inviati formano il Gran Consiglio reale ed il sovrano li consulta sempre prima di prendere decisioni che riguardino l'intera Confederazione. I nani di Bar-Arghal sono tradizionalmente in buoni rapporti con gli elfi di Calevenve, loro antichi alleati, e commerciano molto con gli uomini anche se non si fidano completamente di loro, perché se è vero che i cavalieri di Frosnal e Sesir sono onorevoli e fidati, pirati, barbari e banditi umani infestano la regione e minacciano fin troppo spesso i commerci nanici.

Le città dei regni sono scavate all'interno delle grandi montagne che compongono il territorio della Confederazione e sono un susseguirsi di grandi sale, corridoi a perdita d'occhio, vaste zone d'abitazione, grotte immense ed officine sempre attive, il tutto su più livelli scavati sempre più in profondità nel terreno.

Sovrano- Thorgrim Mano di Ferro

Emblema- Un'incudine argento circondata da sei asce argento su campo rosso

Capitale- Esenbork, la Città del Fiume di Ferro

Esercito- Moltitudini di fanteria nanica armata di asce e scudi e coperta dalla testa ai piedi di armature di maglia o di scaglie metalliche, reparti di balestrieri in armatura a piastre fungono da ali di qualsiasi formazione nanica. Contingenti di gnomi a cavallo di pony fungono da esploratori ed illusionisti gnomici occultano le truppe, quando scende in campo l'esercito della Confederazione.

### ***Gnomi :***

Gli gnomi sono un popolo schivo e riservato che non ama apparire molto, per il semplice motivo che gli gnomi non sono ne molti ne molto forti fisicamente, quindi preferiscono non farsi vedere per evitare il più possibile i pericoli del Mondo. E' comunque bene tenere presente che gli gnomi non sono affatto dei vigliacchi e che se costretti a combattere lo faranno con una determinazione ed un coraggio che non ha nulla da invidiare a quelli dei nani. In genere la gente comune non pensa che esistano regni gnomici per il semplice motivo che non se ne sente mai parlare, ma nelle vastità delle Terre selvagge, nelle catene montuose intorno al Giardino degli Dei e nelle grandi confederazioni di regni nanici si trovano numerosi regni di gnomi.

Sovrano- molti, tutti indipendenti, ma tutti riconoscono come capo nominale degli gnomi meridionali Re Singni dei Picchi gemelli.

Emblema- La gemma di Gunthri, bianca, tra i picchi gemelli, grigi, su sfondo azzurro, emblema di Re Singni

Capitale- ufficialmente nessuna, ma ufficiosamente i Picchi gemelli (nei Monti cerchianti)

Esercito- Schiere di fanti gnomici, armati di lancia, scudo e spada corta ed arco corto, protetti da cotte di maglia. Tutti gli gnomi possono essere chiamati a difendere il regno in caso di pericolo, e tutti, grazie alle loro lunghe vite hanno un qualche addestramento militare. Gli gnomi fanno anche molto affidamento sulle trappole e le illusioni con le quali difendono i loro regni sotterranei. Su campi aperti, nelle rare occasioni in cui gli gnomi vi si spingono, impiegano anche reparti di cavalleria montati su pony, e cercano di confondere il nemico facendo ricorso alle loro illusioni.



### ***Hobbit :***

Anticamente vassalli dell'Impero Auldim, i Mezzuomini sono rimasti isolati dal resto dell'Impero dopo la catastrofe che ha devastato le province meridionali dell'impero durante la guerra con i maghi di Carusal, da allora hanno dovuto difendersi da soli dalle minacce sorte improvvisamente nelle Terre brulle. Per loro fortuna interessi commerciali, quali la strada carovaniere che passa attraverso il loro territorio, e l'amicizia con gli elfi del Dorinan e di Nivelenve hanno fatto sì che vi fosse sempre qualcuno pronto a prestare loro aiuto. Gli hobbit sono governati da un consiglio dei decani, capi di famiglie estese fino a considerare tutti i cugini, questi eleggono un consiglio dei governatori, ciascuno dei quali amministra un villaggio, che eleggono un principe, che funge da capo militare e sovrano degli hobbit. Il principe viene eletto tradizionalmente tra le cosiddette famiglie antiche, ovvero quel gruppo di famiglie estese che deteneva il comando della stirpe dei Mezzuomini ai tempi dell'Impero Auldim.

Sovrano- Valentin III

Emblema- Un grande albero verde su campo marrone

Capitale- Altocolle

Esercito- Tutti i mezzuomini fanno parte della milizia del principe e devono essere pronti ad armarsi in caso di necessità, i più, non essendo grandi guerrieri, fungono da arcieri leggeri, con archi corti e senza corazza o con leggere armature di cuoio. La guardia del principe invece costituisce una specie di esercito volontario, si tratta di mezzuomini equipaggiati con cotte di maglia, archi corti e spade corte, sono solo alcune centinaia e vigilano sui confini del dominio, fungono da polizia e sono il nerbo dell'esercito. Comunque i mezzuomini non affrontano quasi mai il nemico in aperta battaglia, bensì lo logorano con imboscate continue finquando non lo riducono allo stremo. Se ciò non è possibile fanno in genere ricorso ai loro alleati del Dorinan o di Nivelenve, anche se le Terre brulle che circondano il loro territorio rendono grandi invasioni impossibili.

### ***Isole di cristallo :***

Abitate da elfi delle nevi, sono un arcipelago polare situato nella zona antartica. Gli elfi che vivono sono sudditi del Re dei Cristalli, un principe della Casata della Stella di Cristallo. Gli elfi delle nevi vivono suddivisi per casate, ciascuna domina un'isola o parte di essa su quelle più grandi ed ha la propria sede in un castello di ghiaccio od in un complesso sotterraneo scavato nella roccia gelata delle isole. Ciascuna casata ha un principe che la governa quale vassallo del Re dei Cristalli, costui gode di grande autonomia e libertà, ma deve accorrere con le sue genti alla chiamata del Re. Le casate hanno tutte un piccolo esercito composto da tutti i loro guerrieri, stregoni e mistici. Frequenti sono anche i monasteri gli ordini dei mistici, elfi delle nevi dediti alle arti magiche od alla meditazione ed allo studio religioso, ma anche addestrati nell'uso delle armi. Il sovrano risiede nella città portuale di Heldelin detta la Torre dei Ghiacci, per via della grande torre di ghiaccio che la sovrasta e nella quale vive il re.

Sovrano- Findal il Fosco, della Casata della stella di Cristallo

Emblema- Stella di cristallo azzurra ad otto punte su campo bianco per la Casa reale, ogni casata minore ed ordine mistico ha le proprie insegne

Capitale- Heldelin, la Torre dei Ghiacci

Esercito- Gli elfi delle nevi delle isole di cristallo combattono come i loro fratelli settentrionali, ma a differenza di loro dispongono anche di una flotta, ciascuna casata arma infatti uno o più catamarani da guerra, veloci e manovrabili, e li usa per effettuare scorrerie nei mari artici, ritenuti dominio esclusivo degli elfi delle nevi. Gli orso-lancieri del Re dei Cristalli sono le truppe più temute dell'esercito.

### ***Costa dei Pirati :***

Si tratta di un insieme di città, fortezze e villaggi, di varie dimensioni ciascuno retto da un proprio governo, spesso più teorico che reale; una volta feudo dell'impero Auldim, è oggi un covo di pirati e rifugio di avventurieri e briganti d'ogni specie. La lenta, ma inesorabile decadenza dell'Impero ha permesso alle città di questa zona, posta sulla cruciale rotta mercantile tra l'Occidente e l'Oriente del continente meridionale, di cadere nelle mani di spregiurati individui, che spesso con la parvenza di reclamare l'autonomia o l'indipendenza per la loro città sovvertivano il governo, scacciavano la guarnigione imperiale e prendevano il potere solo per perseguire i propri fini. Più di un ambizioso individuo ha provato a farsi signore dell'intera zona, ma il terreno ostile, prevalentemente paludoso, e la scarsa affidabilità delle proprie truppe combinate con l'indomabile odio dei vinti per i conquistatori hanno sinora vanificato ogni progetto del genere.

Ciascuna comunità resta fieramente indipendente ed ostile alle altre, anche se di tanto in tanto sorgono fragili alleanze, le uniche cose ad unire queste città sono la pirateria e la loro natura di covi di furfanti.

La difficile situazione politica ed il terreno ostile hanno finora vanificato anche ogni tentativo di conquista da parte delle potenze vicine.

Sovrano-vari capitani pirati e governanti di porti rifugio di pirati

Emblema-vari, ogni nave pirata ed ogni porto ha il suo

Capitale-nessuna, poche città controllano poco più di ciò che si trova all'interno delle loro mura

Esercito- ciascuna città mantiene delle forze armate, in genere queste sono composte dai seguaci del Signore del luogo od in alcuni casi da milizie cittadine scarsamente efficaci, affiancate dai reali padroni del luogo. Si tratta per lo più di bravacci, avventurieri, mercenari e pirati, il cui equipaggiamento è spesso vario ed assai diversificato, solo le milizie ed i mercenari meglio organizzati hanno una parvenza di uniformi ed addestramento regolare, è comunque difficile trovare armature metalliche ed armi complesse, la maggior parte degli individui ha armature leggere, assai utili in mare, e spade di qualche tipo. I combattenti sono in genere leali al loro capo, e spesso non hanno il reale sostegno della popolazione, sono comunque gente abituata all'uso delle armi ed alle lotte anche se riescono meglio in scorrerie e piccoli scontri che nelle battaglie campali, cui sono poco abituati e propensi.

Quasi tutte le comunità hanno invece piccole flotte di agili vascelli pirati, veloci ed in grado di navigare nel grande oceano equatoriale, questi sono il vero flagello della Grande Baia, prediligono infatti predare sui commerci che vi si svolgono.

### ***Principi-Drago***

In tempi remoti alcuni fra i guerrieri più coraggiosi dei Popoli Nuovi strinsero particolari legami con i Draghi, si trattava di guerrieri completamente votati alla causa dei Quattro e decisi a conservare l'equilibrio del mondo, solo questa loro assoluta dedizione e le loro straordinarie doti permisero di realizzare una duratura alleanza tra Popoli Nuovi e Draghi. Tale fu la loro potenza ed il loro impegno nella lotta contro i preumani che presto questi eccezionali individui diventarono una leggenda. Costoro, guidati dal più potente tra loro, alleati ed amici dei Draghi con i quali vanno in battaglia sono stati un elemento decisivo per la vittoria dei Popoli Nuovi, ma una volta ottenuta la vittoria sono misteriosamente scomparsi dal Mondo, di loro restano solo il nome ed il ricordo; secondo alcune leggende i principi-drago sarebbero nascosti in qualche zona sperduta del mondo in attesa che vi sia nuovamente bisogno di loro, pronti a riprendere la lotta per conto dei Quattro. Vi è chi sostiene che essi si nascondano nel Grande Arcipelago equatoriale, secondo altri hanno trovato rifugio tra picchi impervi o nelle Terre selvagge o brulle. A sostegno della tesi che li vuole nascosti da qualche parte sul continente meridionale di Terala vi è solo la loro ultima apparizione nel Mondo, a fianco degli elfi alti di Nivelenve più di 1500 anni fa.

Sovrano- Asvion Tassilar, Signore del Drago

Emblema- Drago rampante rosso su bianco

Capitale- La Valle dei Draghi

Esercito- I principi-drago erano i guerrieri più valenti del mondo antico, appartenenti a vari dei Popoli Nuovi, andavano in battaglia cavalcando i grandi draghi, il loro numero non è mai stato noto con precisione, ma si dice che 200 di loro parteciparono alla grande battaglia di Helbrun-Xkol e che mai se ne fossero visti tanti insieme.

### ***Terre Brulle***

Sorte su quelle che una volta erano ricche province del Impero dei Maghi di Carusal o del Impero auldim, furono devastate dal Grande Incantamento lanciato dai maghi di Carusal in un ultimo disperato tentativo di vincere la guerra degli Imperi. Oggi si tratta di una landa vastissima, sommamente arida, infuocata di giorno (oltre 50 gradi) e gelida di notte (come le vette delle montagne più alte), costellata di antiche rovine e popolata da creature terribili, vi sono spettri di coloro che sono morti per via del Grande incantamento o nelle ultime battaglie della guerra degli Imperi, ed ancora schiere di orchi e grimlock discesi dalle montagne cerchianti ne hanno occupati zone grandi come regni, infine vi si trovano alcune creature solitarie come troll, licanthropi od abomini creati dalla stregoneria.

Capita di frequente di imbattersi nelle alte torri di roccia sulle quali erano costruite le scuole e le residenze dei maghi di Carusal o in grandi colline dalla forma singolarmente regolare e costellate di pietre squadrate che emergono dal suolo, resti di grandi città, questi sono i luoghi più pericolosi delle Terre brulle, perché custodiscono segreti e tesori di tempi andati e sono abitate da terribili guardiani.

Altri luoghi terribili sono i cimiteri costruite dopo le grandi battaglie, con file di tumuli e moltitudini di tombe senza nome, anime inquiete li affollano durante le notti e guai a chi si trova accampato nei loro dintorni.

Nonostante tutti questi orrendi pericoli la via carovaniera che collega l'Impero auldim con il Sud è ancora usata, vi sono mercanti che armano grosse carovane o che riuniscono più gruppi di carri in un'unica carovana e per poi avventurarsi attraverso le Terre brulle per raggiungere il Sud, si tratta quasi sempre di gruppi molto grandi scortati da più di cento armati, ma nonostante i costi ed i rischi il tempo guadagnato in tal modo permette spesso di precedere coloro che utilizzano le rotte marittime, ottenendo così grossi guadagni.

**MAPPA DI TERALA : CONTINENTE DI SUD-EST (XV° SECOLO)**

